CLICK!

NR 1/2005



8.90 zł
(w tym 7% vat)

2 PEŁNE WERSJE
2xCD-ROM!



PEŁNE WERSJE:

The Longest Journey

Polska wersja językowa najlepszej gry przygodowej ostatnich lat!

+ RC Helicopter



Sabotain

W tej grze zamiast pomagać obrzydliwie dobrej Konfederacji, wesprzesz złe Imperium

Rollercoaster 3

Zbuduj kolejkę górską, która wywoła u twoich znajomych torsje już po pierwszych kilku zakrętach i pętlach!

Vampire The Masquerade Bloodlines

Wampiry mają się dobrze i nadal żyją pośród nas. Brrr....



Men of Valor

Wietkong z mokrych dżungli południowej Azji przeniósł się na ekrany PC. Daj mu popalić!

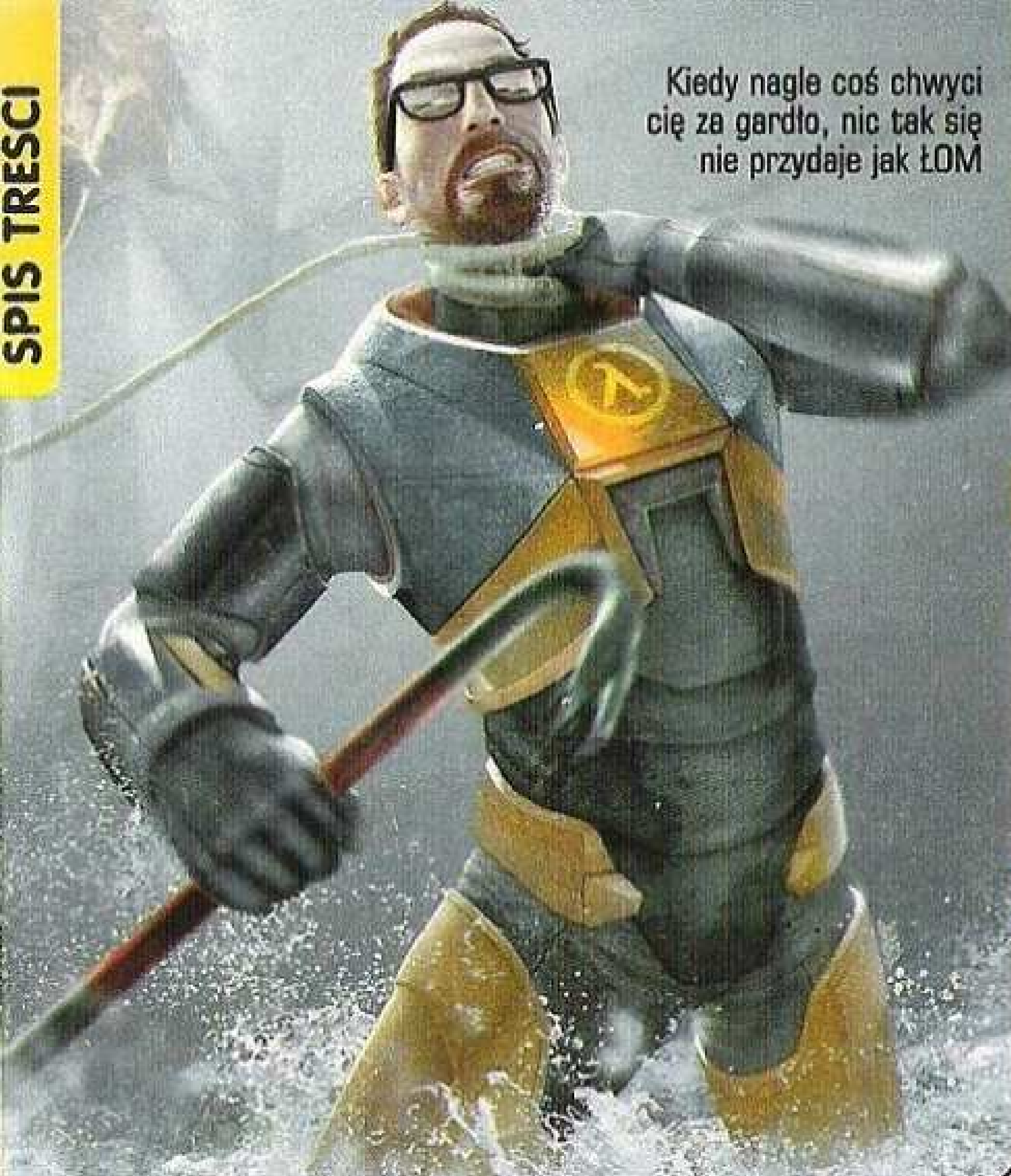




Prince of Persia Warrior Within

LotR: Battle for Middle-Earth

Wreszcie masz możliwość stanąć na czele wojsk Saurona, by zgnieść na miazgę żałosne armie Wolnych Narodów



Kiedy nagle coś chwyci cię za gardło, nic tak się nie przydaje jak ŁOM

Zapowiedzi

Temat numeru

Recenzje

Poradniki

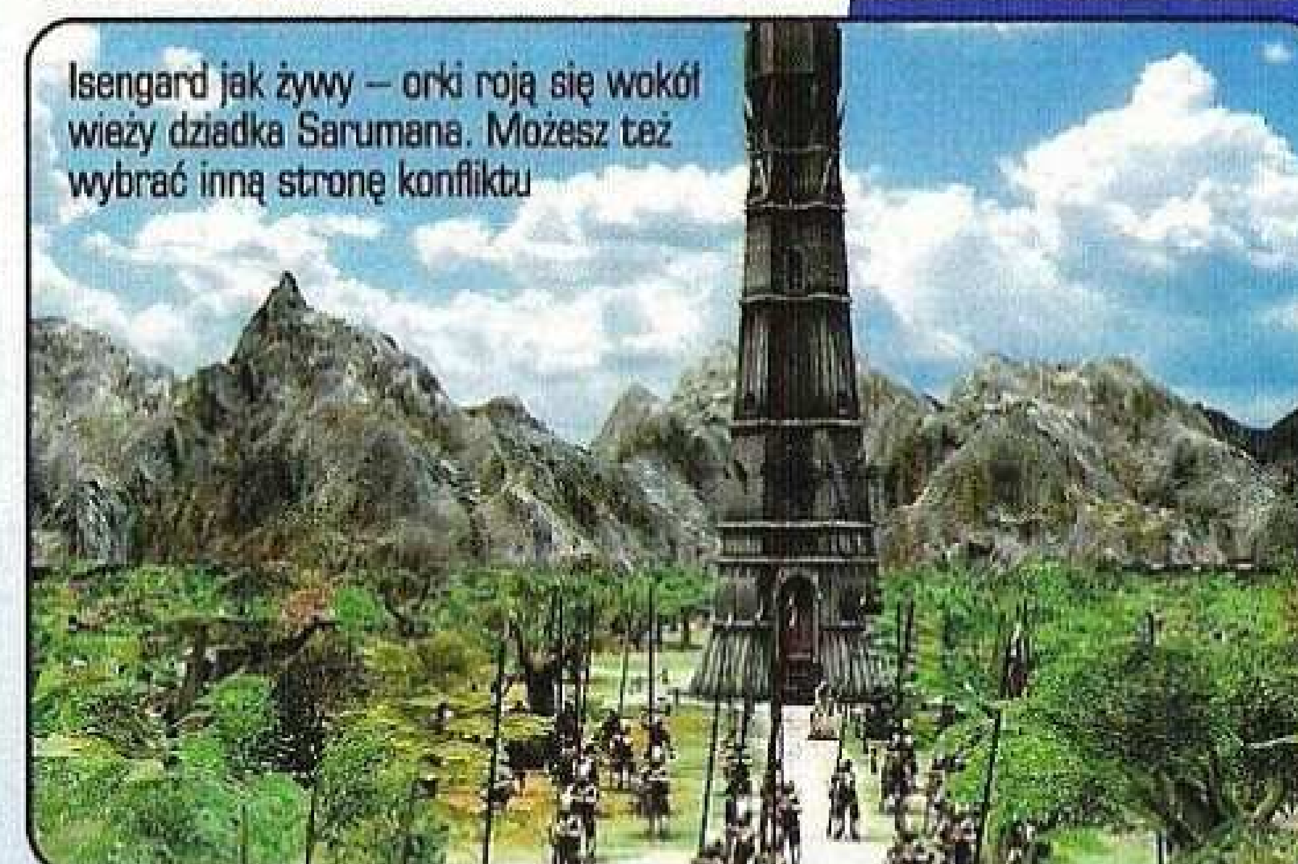
Nie tylko gry



Gdy skradasz się po lesie z giwerą ryzykując życie, adrenalina wprost wylewa się uszami...



I na co komu życie wieczne, skoro wiąże się to z wyglądaniem jak pół d**y zza krzaka? No na co?!!



Isengard jak żywy – orki roją się wokół wieży dziadka Sarumana. Możesz też wybrać inną stronę konfliktu

Święta?!

Witajcie w grudniu – miesiącu świątecznego szaleństwa, sypiącej igłami choinki i gwiazdkowych prezentów. Właśnie, prezenty... Pod koniec roku przygotowaliśmy ich dla was wyjątkowo wiele – w kioskach możecie jeszcze (albo i już nie – niepotrzebne skreślić) znaleźć nasze wydanie specjalne EXPLORER 2005, a za chwilę (16 grudnia) w sprzedaży znajdzie się specjalny numer poświęcony serii HALF LIFE i najnowszej odsłonie przygód Freemana. Dodatkowo postanowiliśmy odświeżyć wygląd CLICKA!a, a efekty naszej pracy trzymacie w łapkach.

Zbliżający się koniec roku to dobry okres do podsumowań i rozliczeń – co się udało, co nie, co było hitem, a o czym lepiej zapomnieć. A.D. 2004, podobniej jak jego poprzednik, nie był rewelacyjny – chyba każdy może to potwierdzić. Mimo że na kilku bardzo ważnych budynkach przybyły niebieskie flagi z gwiazdkami, większość z nas nie odczuła w swoich portfelach europejskiej mocy, a wręcz przeciwnie. Nagle się okazało, że niektóre ceny oszalały. W takiej sytuacji za sukces uważamy fakt, iż udało nam się... nie zmienić ceny naszego pisma, w miarę możliwośc dorzucać do niego więcej stron i dawać przyzwoite gry. Czy to powód do dumy – oceńcie to sami, przeglądając growe gazety i ich zawartość w stosunku do ceny.

Jeśli chodzi o gry, to mijający rok nie pozostawia złudzeń na przyszłość: spora część tytułów wyszła tylko na konsole, a posiadacze PC mogli obejść się smakiem – tak będzie zapewne i w 2005 roku. Wśród tego, co się pokazało, można było znaleźć zarówno prawdziwe perełki, jak i pospolite zapychacze dysku. Jeśli interesuje was, co o tym sądzimy, zapraszamy do lektury EXPLORERA.

Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku życzy redakcja



następny CLICK! – 11 stycznia

PRZYGODÓWKA

PL

The Longest Journey



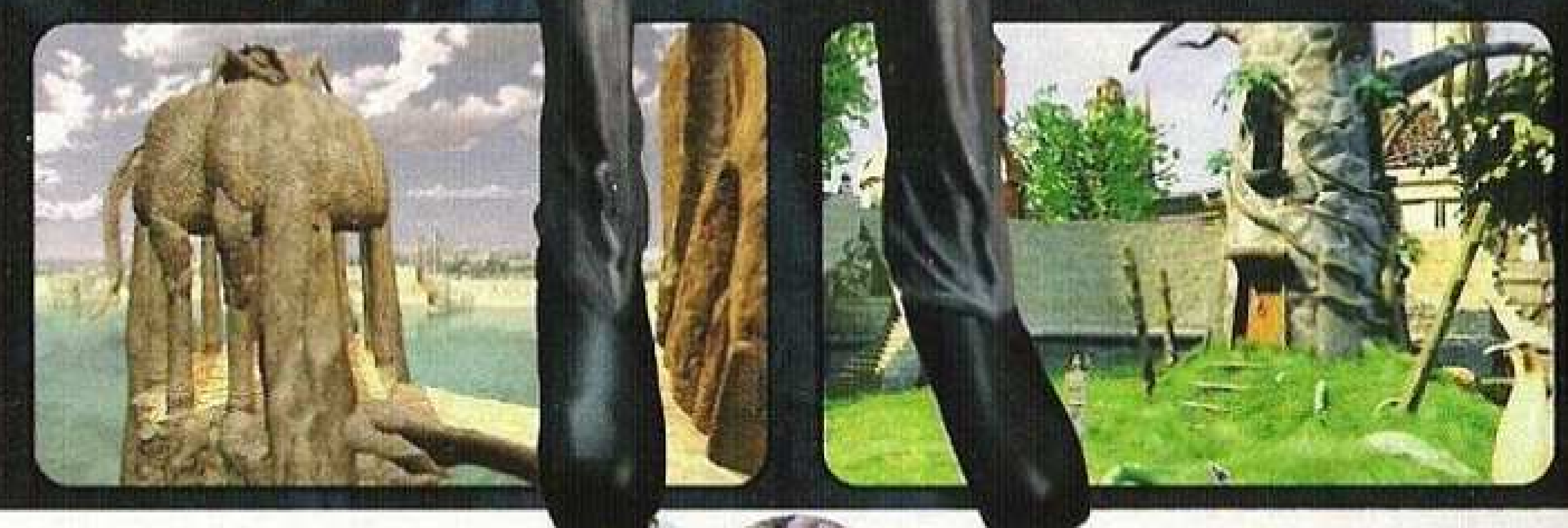
April Ryan była bardzo zwyczajną osóbką. Nie różniła się niczym od tysięcy innych dziewczyn, które codziennie spotykasz na ulicy. Miała kupę przyjaciół, drobne kłopoty w życiu prywatnym, a do tego koszmary senne, które nie dawały jej spać. Pewnego dnia spotkała Corteza, człowieka, który znał jej sny. Nie spodziewała się, że będzie to początek wielkiej podróży do innego wymiaru.

W czasie zabawy April Ryan zwiedzi dwa równoległe światy. Spotka całe mrowie przedziwnych postaci i spróbuje jakoś się w całym tym bajzlu odnaleźć. Okaże się bowiem, że ani jeden, ani drugi świat nie są tak proste, jak się wydaje...

NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ (tak brzmi polski tytuł gry) już w dniu premiery wzbudził wśród miłośników przygodówek sensację. Doskonała fabuła, dopracowana grafika i naprawdę ciekawe zagadki uczyniły z programu prawdziwy przebój. Swoje trzy grosze dorzucił też rodzimy wydawca. Na ścieżce dźwiękowej pojawiła się znana i utalentowana aktorka, Edyta Olszówka, zaś tłumacze nie przestraszyli się wulgaryzmów. W efekcie program wywołał mały skandal, został pokazany w telewizji i... bardzo dobrze się sprzedał. Teraz trafia na płytę CD, jako jedna z trzech pełnych wersji (obok RC HELICOPTER i stworzonego przez czytelników FUTBOL MANIA MANAGER). Życzymy wam szalenie dobrej zabawy. Nie sprawcie zawodu April Ryan!

Głównej bohaterce głosu użyczyła Edyta Olszówka

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



CD-ROM!

CD1
• **Pełne wersje:**
THE LONGEST JOURNEY CD 1, R/C HELICOPTER

• **Filmy z gier:**
DRAGONSHARD, EARTH 2160

CD2
• **Pełne wersje:**
THE LONGEST JOURNEY CD 2, FUTBOL MANIA MANAGER

• **Wersja demo:**
CRAZY MACHINES

• **Film z gry:**
THE MOMENT OF SILENCE

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰

• Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click".

PROJECT: SNOWBLIND

Ratowanie świata przy pomocy gnata – tysiąc dwieście czterdziesty szósty odcinek komputerowej strzele-noweli





Coś dla miłośników fajerwerków też się znajdzie

Zanim Szanowny Czytelnik i czcigodny dystrybutor gry SNOWBLIND odsądzą mnie od czci i wiary za powyższy nieco ironiczny nagłówek, chciałbym jedynie rzec – NAPRAWDĘ mam już dość ratowania światów! Tych przyszłych i tych przeszłych, obumarłych, ledwo narodzonych czy nawet średniowiecznych. Czy ja się kiedyś doczekam porządnej gry FPP, w której zapobiegnę uratowaniu świata przez kogoś innego? Chcę rozwalić pół globu, miast wiecznie stać na jego straży!

Jednak to jeszcze nie tym razem. W PROJECT: SNOWBLIND znów przyjdzie przywdziać skórę owieczki i zarżnąć wilki (chyba nie tak być powinno). Główną postacią tego shootera FPP jest niejaki Nathan Frost, żołnierz służący w międzynarodowych specjalnych jednostkach LIBERTY COLATION. Ich zadaniem jest walczyć ze światową przestępczością (ziew!). Tym razem postrzelasz w Hongkongu, a twoim przeciwnikiem zostanie generał Yan Lo, pragnący zawładnąć światem (ziew do n-tej potęgi!). Pewnego dnia Frost otrzymuje śmiertelny postrzał i tylko dzięki nowemu eksperymentowi medyczno-biologiczno-genetycznemu (nareszcie koniec ziewu) może jeszcze raz stanąć do walki ze Złem.

Hm... Czy czegoś ci to nie przypomina? Autorzy gry inspirowali się DEUS EX. Nathan właściwie stał się mutantem, który może wykorzystywać różnego typu moduły biochemiczne usprawniające jego ciało. Niestety dostęp do najnowszych osiągnięć techniki mają także i te złe ludki – dlatego poza standardowymi wojakami i robotami Frost napotka na swojej drodze także elitarnych żołnierzy Republiki. Mają oni do dyspozycji np. tarcze balistyczne.

Akcja gry toczy się w Hongkongu, w niedalekiej przyszłości, a do przejścia będzie 11 misji, zawierających łącznie 16 map. Wśród lokacji znajdą się takie miejsca jak stary budynek opery zmieniony w więzienie czy ostatnia świątynia buddyjska przerobiona na bazę militarną. Misje są standardowe – część to klasyczne walki uliczne, kiedy indziej natomiast trzeba infiltrować bazy wroga.

W trakcie walk, przeważnie rozgrywanych na terenach miejskich, dostajesz ponad 20 typów broni oraz modułów usprawnień. Ponieważ historia rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w arsenale występować będą standardowe pukawki – karabin, wyrzutnia rakiet, strzelba czy granat. Nie zabraknie jednak bardziej oryginalnego sprzętu. I tak pojawi się np. NERF, stanowiący elektryczny odpowiednik miotacza ognia, czy szybkostrzelny karabin „flechette" na pociski energetyczne. Przykładów tego typu bajeranckich pukawek jest więcej. Każda broń posiada alternatywny tryb strzału: dla NERF'a jest to wystrzeliwanie elektrycznej miny, dla „flechette" wysyłanie do walki bojowych trutni, które na własną rękę atakują wrogie jednostki. W grze będzie też można korzystać z pojazdów: samochodów buggy, czołgów czy transporterów.

Poza trybem jednoosobowym, PROJECT: SNOWBLIND oferować też będzie opcję Multiplayer dla maksymalnie szesnastu graczy. Oprócz klasycznych CTF i DM, pojawią się bardziej oryginalne opcje – Tactical Assault (grupowa) oraz Hunter (indywidualna). PlayStation i Xbox mają dostać też swoje unikatowe opcje online.

Śniegowy Niewidomy:-)

Wielce jestem ciekaw, jak poradziłby sobie tłumacz, gdyby polski wydawca gry uparł się na spolszczenie słowa „snowblind". „Ślepy na śniegu", „oślepiony śniegiem"? Hmmm, chyba nie są to nazwy najszczęśliwsze. Na wszelki wypadek podaję małą podpowiedź: „snowblind" to całkowite zamknięcie systemów biomechanicznych i wewnątrzelektrycznych, powstałe na skutek impulsu elektromagnetycznego lub podobnego zjawiska pojawiającego w pobliżu żołnierza ulepszonego biologicznie. W efekcie żołnierz na pewien czas staje się wyjątkowo podatny na ogień przeciwnika.



Współdziałanie z ekipą to podstawa twoich działań





Walki toczą się na terenach zurbanizowanych

Project: Snowblind

Strzelanka FPP

- **Crystal Dynamics / Eidos**
- www.eidos.co.uk/games/embed.html?gmid=166

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera: luty** 2005
- **Gra dla:** PC, Xbox, PS2

Jeśli nie mierzi cię rola wiecznego bohatera, który po raz nie wiądomo który zbawia świat, to masz na co czekać. Będzie dobrze i tu już niedlugo

Tekst: Bartosz „beRTeS" Lewandowski

No i zaraz panu w głupiej czapeczce zdejmiemy spodnie!

COLD WAR

COLD WAR to niechciany powrót do przeszłości, tej czerwonej i niezbyt mile wspominanej

Istnieją pewne tematy związane z historią ludzkości, które chyba nigdy nie przestaną inspirować twórców filmowych czy też komputerowych. II wojna światowa, wojna w Wietnamie – oto przykłady najbardziej eksploatowanych fragmentów najnowszej historii naszego globu. Do tej grupy z pewnością zaliczyć można zimną wojnę, „prowadzoną" między państwami komunistycznymi i Zachodem po II wojnie.

Czescy producenci z Mindware, dla których COLD WAR to pierwszy samodzielny projekt, przenoszą nas do epoki, gdy wojna psychologiczna między krwistoczerwonymi komunistami i zgnilcami kapitalistycznymi była w pełnym rozkwicie. Gracz wcieli się w postać Chasera Jonesa (w newsach czasem podawane jest inne nazwisko – Razor Kane), byłego agenta CIA, który po wyrzuceniu ze struktur rządowych zajął się dziennikarstwem. Bohater jest kimś na kształt dziennikarza-detektywa, który bierze tylko tematy trudne i niebezpieczne. Tym razem wpadł na trop jakiegoś wielkiego spisku „czerwonych", dążących do przejęcia władzy w imperium sowieckim. A że Chaser aka Razor jest typem żurnalisty, który jak zacznie węszyć, to zawsze sobie biedy napyta, wkrótce po wylądowaniu w ZSRR zostaje pobity do nieprzytomności i wrzucony do politycznego więzienia. Staje się łakomym kąskiem zarówno dla KGB, jak i CIA, a jeśli odpowiednio szybko nie odzyska wolności, czeka go niezbyt świetlana przyszłość na Syberii. Autorzy kładą nacisk na to, by gracz mógł całkowicie wczuć się w klimat fabuły. Akcja rozgrywa się w prawdziwych lokacjach dawnego Związku Radzieckiego, między innymi na Placu Czerwonym, wewnątrz Kremla, w centrum lotów kosmicznych „Bajkonur". Czeka cię także podróż do elektrowni atomowej w Czarnobylu. Atmosferę dodatkowo podkręcać będą wszechobecne komunistyczne symbole, na przykład porozwieszane plakaty propagandowe, flagi z sierpem i młotem zwisające z budynków fabryk, pomniki socjalistycznych przywódców. Ciekawe, jaka muzyka towarzyszyć będzie rozgrywce? Ja ze swej strony proponuję pieśni żołnierskie czerwonoarmistów.

Ten pan chyba się nieco zepsuł...





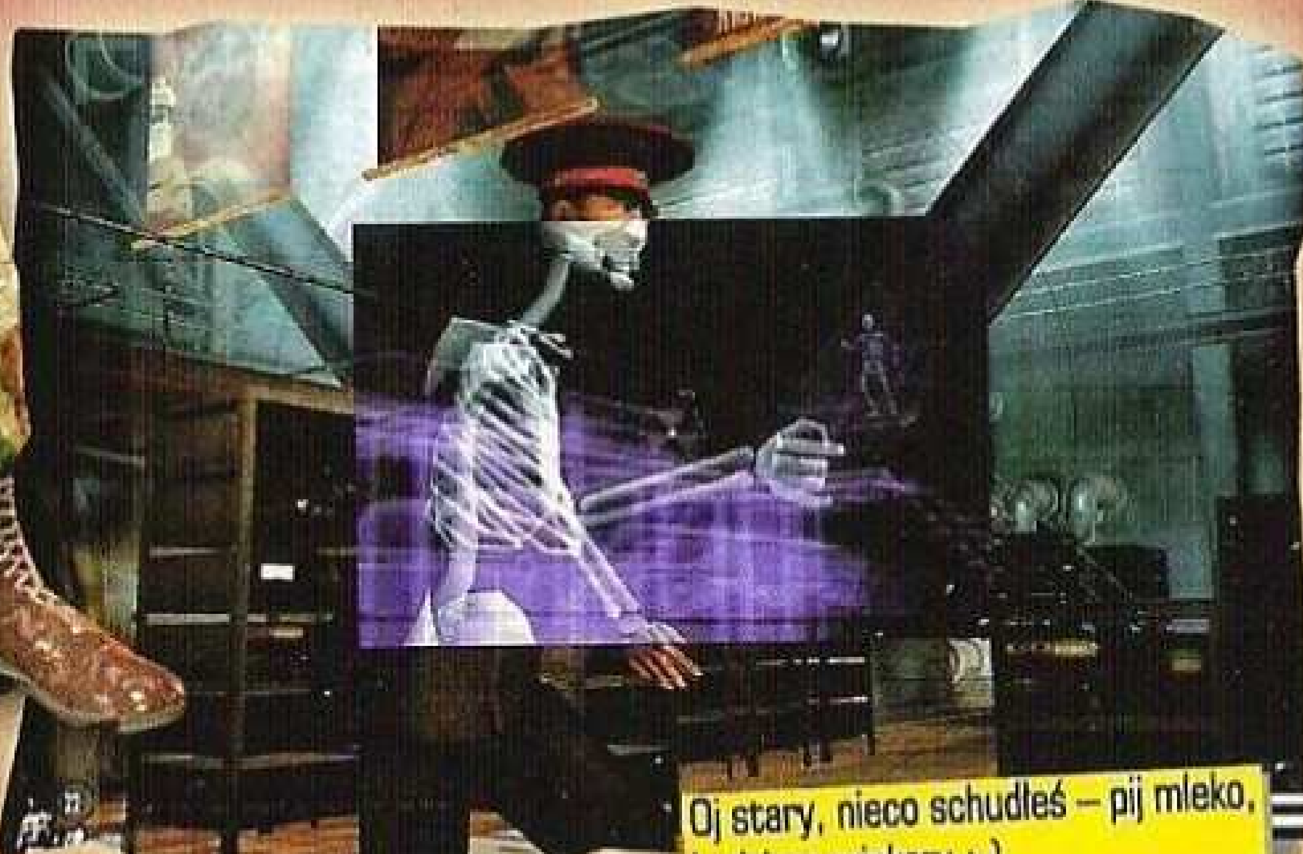
Lód zimnej wojny

Zagrożenie trzecią wojną światową nie było nigdy bardziej realne niż podczas tzw. „kryzysu kubańskiego". W październiku 1962 służby amerykańskie odkryły, że ZSRR zbudowało bazy pocisków nuklearnych na Kubie, 90 mil od wybrzeży USA. John F. Kennedy zażądał usunięcia baz i rozpoczął blokadę morską Kuby. W odpowiedzi Chruszczow wysłał swoje statki z zaopatrzeniem dla baz kubańskich i autoryzował odpalenie pocisków nuklearnych na wypadek ataku ze strony USA. Przez ponad tydzień świat znajdował się na skraju wojny atomowej. Na szczęście Sowieci ulegli naciskom i wycofali się z Kuby.

Halo, jest tu jakiś lekarz, boli mnie gardło i chce mi się rzygać

Programiści z Mindware otwarcie przyznają się do inspiracji takimi grami jak METAL GEAR SOLID oraz THIEF. Główny bohater co prawda może uśmiercać przeciwników przy pomocy poręcznego pistoletu, ale ciężko sobie wyobrazić, że tą niezbyt okazałą bronią załatwi pluton Specnazu. Dlatego, niczym w THIEFIE, będziesz się skradać, wykorzystywać ukształtowanie terenu oraz ciemne zaułki w celu ukrycia się przed przeciwnikami. Chaser potrafi rozbrajać alarmy oraz wyłamywać zamki. Poza pistoletem do dyspozycji dostaniesz mikrofon, czujnik rytmu serca oraz aparat fotograficzny funkcjonujący równocześnie jako lornetka. Aby odwrócić uwagę strażników, Jones będzie musiał uciekać się do różnych fortelі: np. rzuci monetą w kierunku, w którym zechce wysłać przeciwnika. Równie dobrze może podsunąć strażnikowi butelkę... No właśnie, jaką butelkę? Skoro mówimy o Rosjanach, odpowiedź jest chyba oczywista.

Grafika gry opierać się będzie o własny, trójwymiarowy silnik przygotowany przez programistów Mindware. W założeniu ma on służyć posiadaczom średniego sprzętu, więc dla COLD WAR nie musisz wymieniać procesora lub płyty głównej. Paka, rjebiata, do zobaczenia w kwietniu!



Oj stary, nieco schudłeś – pij mleko, będziesz większy ;-)

Cold War

Akcja

- **Mindware Studios**
- http://coldwar.mindwarestudios.com
- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**
- **Premiera:** kwiecień 2005
- **Gra dla:** PC

„Ruskie" znowu coś knują, a ty możesz im popsuć szyki. Niszcz komunizm na własną rękę! **Policzą ci to w niebie na plus!**

Tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Jak tylko ktoś wystawi nos przez to okienko, będzie mój... I tylko mój, buhahahaha!

**Hej, hej, hluuuuuach hej!
Wieloryba w mordę lej!
Rumu także mnóstwo chlej!
Hej, hej, hluuuuuach hej!!**

Na horyzoncie pojawiły się trzy motorówki i w szybkim tempie zbliżyły się do liniowca. Zanim ochrona zdołała zareagować, dwunastu mężczyzn uzbrojonych w karabiny i maczety wspięło się po linach na pokład. Padły strzały, na szczęście ostrzegawcze. Jeden nadgorliwy „goryl" dostał kulę w brzuch. Po tym incydencie przerażeni pasażerowie nawet nie protestowali. Zgromadzili się w sali balowej, gdzie groźnie wyglądający Maorys zbierał portfele i kosztowności. Pięć minut później było po wszystkim, a statek płynął dalej. Łódź miłości, łajba szczęścia, „twój bilet do wielkiej przygody"...

Piraci rodem z Ukrainy?

Fakty dzielą się na bolesne i nieprawdziwe, a zatem szykuj się na ból. Otóż goście z papugami na ramieniu odeszli do lamusa. Spotkasz ich jedynie na balach przebierańców i dorocznych zjazdach freaków. Jeśli więc kiedykolwiek marzyłeś, że babcia uszyje ci czarną przepaskę na oko, a wujek dorobi drewnianą nogę (i odrąbie po pijaku tę prawdziwą), to wstrzymaj swoje konie. Tak dobrze nie będzie!

Aby zobaczyć prawdziwych piratów, musisz wybrać się na przybrzeżne wody Afryki i Ameryki Południowej, albo – jeśli masz więcej pieniędzy – na tonące w słońcu atole Oceanii. Grasują po nich świetnie uzbrojone bandy złodziei i szantażystów, ciepło wspominających firmy ubezpieczeniowe ze Stanów Zjednoczonych, Japonii i Unii Europejskiej. Jednak przejmowanie nowych statków i wyłudzanie okupów to nie jedyny ich fach. Z plaż giną też turyści, pod knajpami pojawiają się bomby, a walizki z cennymi pamiątkami dostają nóżek i ulatniają się, zanim ktokolwiek się zorientuje. Programiści ukraińskiej firmy DIOsoft poznali ów problem na własnej skórze, w czasie wyprawy na Malediwy i Seszele. Dość szybko wpadła im do główek bardzo twórcza myśl: „A może zrobić o tym grę komputerową?".

Gra PIRATES OF XXI CENTURY powstaje od blisko trzech lat i w chwili obecnej wygląda rewelacyjnie. Zalewające Sieć szoty zaskakują nieziemsko pięknymi widoczkami: malowniczymi plażami otoczonymi przez zielonkawe palmy, nastrojowymi zachodami słońca, wreszcie bardzo realistycznymi falami morskimi uderzającymi o piaszczysty brzeg. FAR CRY naprawdę ma się czego obawiać! Miano najładniejszej gry FPP straci jednak pod warunkiem, że ludziom z DIOsoft nie omsknie się ręka. W końcu DOOM 3 też miał być rewolucją... (i był rewolucją żołądkową – przyp. autor).

W chwili obecnej niewiele wiadomo o fabule gry. Scenarzyści ujawnili jedynie, iż podzielili program na trzy rozbudowane kampanie. Gracz za każdym razem bierze udział w pirackiej wojnie toczącej się na malowniczym archipelagu – tyle że po różnych stronach. I tak najpierw wraz z oddziałami Navy Seals lansuje pokojową odmianę wojny, wymyśloną przez prezydenta George'a Busha tuż przed interwencją w Afganistanie. Patroluje wtedy szemrane zaułki, poluje na bandytów na lądzie i morzu, a także przygotowuje potęęężne zasadzki, w które nawet Godzilla by się złapała. Następnie przyłącza się do lokalnych piratów, odważnych i kochających życie mężczyzn, którzy nade wszystko cenią sobie wolność. Wraz z nimi obrabia głupawych turystów, walczy z zalewającymi okolicę Chińczykami i próbuje nie dać się Amerykanom. Koniec końców zostaje wojownikiem triady, azjatyckiej megamafii, bardzo aktywnie działającej w regionie, w którym toczy się akcja gry. Gracz przyjeżdża wówczas z Hongkongu, by zadbać o interesy szefa i dopilnować kasy płynącej szerokim strumieniem na jego szwajcarskie konta. Oczywiście za każdym razem

Jeśli stojąc pod palmą w czasie sztormu dostaniesz w łeb kokosem, to jest to palma kokosowa, a jeśli bananem – bananowiec

Kościół w stylu tropikalnym. Wewnątrz można ukryć ciało i nikt się nie kapnie...

Z prawa morskiego...

Współcześnie piractwem morskim określa się każdy bezprawny akt gwałtu, zatrzymania lub grabieży, popełniony dla celów osobistych przez załogę statku. Akt ów może być skierowany przeciwko innemu statkowi morskiemu i osobom lub mieniu znajdującemu się na jego pokładzie, a także przeciwko statkowi morskiemu i osobom lub mieniu w miejscu niepodlegającym jurysdykcji żadnego państwa. Ponadto piractwem jest każdy akt dobrowolnego uczestnictwa w działaniu statku morskiego z wiedzą o faktach, które nadają mu charakter pirackiego statku morskiego, oraz każdy akt podżegania lub umyślnego ułatwiania czynu określonego wcześniej.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Piękność na plaży... Aż dech zapiera, prawda? Te fale... włosów spadające na plecy... Cudo!





Tubylec w stylu macho. Panienki po 50-ce na pewno na niego lecą... Musi dobrze biegać!

poznaje inną historię i popisuje się innymi możliwościami. Autorzy programu zadbali, by rozgrywka była szalenie różnorodna, obfitowała w zaskakujące rozwiązania scenariuszowe i raz po raz zaskakiwała gracza.

FPP to za mało

Lekcję przysposobienia obronnego programiści odrobili na piątkę. Nawiązali bowiem współpracę z miłośnikami militariów z całego niemal świata (w tym z byłymi członkami rosyjskiej armii). Zgromadzili olbrzymią liczbę danych dotyczących rozmaitych rodzajów broni, w tym pistoletów, strzelb i karabinów. Przygotowali śliczne, trójwymiarowe modele każdego cacka, zadbali nawet o to, by kule kończyły się równie szybko jak w rzeczywistości. Trajektoria lotu pocisków z pewnością nie przypomina linii prostej ciągnącej się aż po horyzont! Nie należy jednak oczekiwać kolejnego RAINBOW SIX – wszędzie tam, gdzie realizm stał w opozycji do grywalności, rezygnowano z niego. PIRACI mają przede wszystkim bawić. Do tego wrzucono do gry komplet gadżetów, których dotąd w strzelaninach FPP nie pokazywano, m.in. sprzęt do walki pod wodą.

Co najciekawsze, PIRATES OF XXI CENTURY nie są jedynie skromnym klonem FAR CRY, ładną, ale prostą strzelaniną z kilkoma fajnymi gadżetami. Chłopaki z DIOsoft gnają do przodu na złamanie karku i niemal codziennie dorzucają do swej gry jakieś nowe pomysły. Przede wszystkim wzorują się na GTA: SAN ANDREAS, najlepszej grze dostępnej obecnie na konsolę PlayStation 2. Obiecują pojazdy, którymi można szlajać się po mieście w poszukiwaniu zadań pobocznych. Dorzucają do nich statki pasażerskie, motorówki i okręty podwodne, a także śmigłowce i inne jednostki latające. Obiecują też przygodę, krew i dramat.

Procedury Sztucznej Inteligencji również mogą zaskoczyć grającego. Wrogowie poruszają się szybko i strzelają bez zastanowienia, czasem wycofują się w bezpieczne miejsce. Kiedy indziej tchórzą i biorą nogi za pas, a nawet za głowę. Autorzy gry zapowiadają, że fanów strzelanin czeka kilka niespodzianek związanych z atakami na statki oceaniczne. Czy ktoś kiedyś w jakimś „efpepe" (brzmi jak „hopsasa", prawda?) atakował statek oceaniczny? No właśnie... absolutna nowość.

Moc atrakcji

Autorski silnik DIOsoft wykorzystuje wszystkie najnowsze efekty graficzne, od vertex i pixel shaderów począwszy, a na per-pixel lighting skończywszy. Szczególnie wiele uwagi programiści przywiązują do wody. Ta co prawda jest płynna i trudno cokolwiek do niej przywiązać, ale... wygląda świetnie. Ma naturalny kolor, właściwą przejrzystość i faluje szalenie naturalnie. DIOsoft nie zapomina też o osobach grających w Sieci. Specjalnie dla nich powstaje kilka trybów Multiplayer, pozwalających na walkę zarówno na lądzie, o suchym pysku, jak i na wodzie, z pokładów motorówek, barek i statków. Nic dziwnego, że PIRATES OF XXI CENTURY jest obok FEAR, YOU ARE EMPTY i pecetowego SAN ANDREAS najbardziej wyczekiwaną grą akcji 2005 roku. Boję się jedynie, że jej premiera przesunie się i to o wiele miesięcy. Tak złożone produkcje zawsze się spóźniały...

Pirates of XXI

Akcja

- **DIOsoft**
- www.diosoft.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** koniec 2005
- **Gra dla:** PC

Współcześni piraci nie wiedzą już, co to „foka szot", nie znają się też na papugach. **Wciąż jednak kochają rum, a z armatami śpią w jednym łóżku**

Cossacks II Napoleonic Wars

Kupą, mości panowie! Dał nam przykład Bonaparte, jak zwyciężać mamy...

Ukraińska firma developerska GSC GameWorld to przykład zespołu, któremu jeden trafiony tytuł pozwolił na dłużej zaistnieć na rynku komputerowym. Gdy rozpoczynały się prace nad pierwszą częścią COSSACKS, w firmie zatrudnionych było trzech ludzi, tymczasem już pod koniec produkcji team rozrósł się do dwunastu pracowników. Nad sequelem pracuje ponad dwudziestka specjalistów. Taki rozwój wypadków nie powinien jednak nikogo dziwić, skoro ich RTS sprzedał się na całym świecie w liczbie ponad miliona kopii.

Pomysł na drugą część KOZAKÓW to żadna rewolucja – COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS to nadal standardowy RTS. Nie zmieniła się nawet koncepcja oprawy graficznej tytułu. Wydarzenia w COSSACKS 2 obserwować będziemy w rzucie izometrycznym, a na ekranie elementy trójwymiarowe zostaną nałożone na grafikę 2D. **Idąc z duchem czasu, programiści oferują nam „żywą" faunę i florę, a także efektowne, dynamiczne oświetlenie – innymi słowy można liczyć na ładne wybuchy.**

W kampanii poznajesz historię Europy z lat 1793-1815. Były to czasy, gdy pewien francuski dowódca nikczemnego wzrostu zaplanował sobie potężną wojenkę z większą częścią Starego Kontynentu (i nie tylko). Jak to się dla niego skończyło, każdy powinien wiedzieć z lekcji historii. W COSSACKS 2 będziesz mógł się opowiedzieć po stronie Francji, Austrii, Anglii, Rosji, Egiptu lub Prus. **Poza kampanią, będzie też można rozegrać kilka historycznych bitew, choćby w Egipcie czy słynną bitwę pod Austerlitz.**

Dowódcy poszczególnych armii przypominają swoich rzeczywistych odpowiedników. Stoi przed nimi niełatwe zadanie – po pierwsze, armie w porównaniu z pierwszą częścią gry znacznie się rozrosły (na polu bitwy może znaleźć się jednocześnie 60 tysięcy żołnierzy), a po drugie, podczas batalii trzeba będzie pamiętać o wielu elementach. I tak na przykład bataliony nie będą już bić się do ostatniego żywego żołnierza, lecz – niczym w serii TOTAL WAR – rozbita grupa zatraci bojowego ducha i pierzchnie z pierwszej linii. Zadaniem charyzmatycznego dowódcy będzie pozbieranie uciekinierów i wysłanie ich na powrót do boju. Oczywiście nie zawsze się to musi udać – wyjątkowo niskie morale spowoduje, że z danej grupy nic się już nie uda wykrzesać. Na poziom bojowy jednostki wpływa sporo czynników – zmęczenie, wspomniane już morale, typ formacji, w którą żołnierzy ustawisz, wreszcie cechy indywidualne (zasięg ataku, częstotliwość strzału, zapobieganie akcjom wroga itp.). **Autorzy z GSC Gameworld wprowadzili kilka istotnych nowinek, jak choćby wpływ środowiska naturalnego.** I tak błotniste rejony bagien zwalniają prędkość poruszania się kawalerii. Z kolei artyleria w automatyczny sposób zmienia typ amunicji, w zależności od odległości i rodzaju wrogich jednostek, które masz zniszczyć.

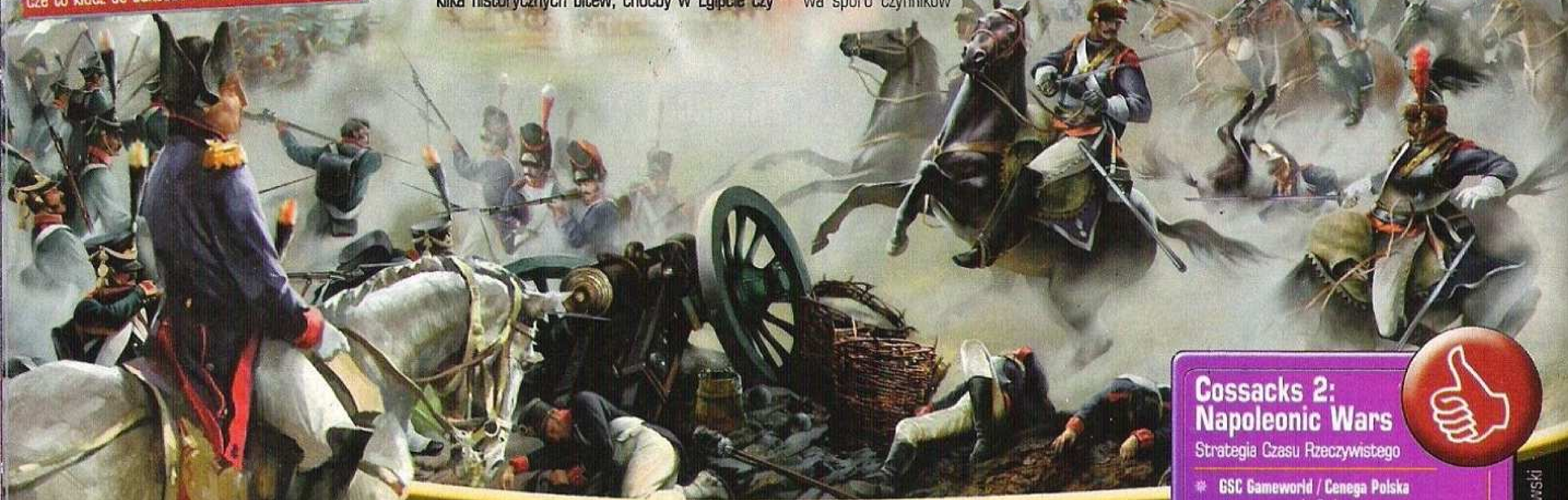
Każda armia ma swoje cechy charakterystyczne – na przykład Francuzi posiadają doskonałą kawalerię, a Brytyjczycy niezrównaną piechotę. Pozwoli to zapewne zbalansować rozgrywkę, szczególnie w trybie sieciowym. Multiplayer oferuje zabawę przez LAN, a w niej tryb Battle i Skirmish, natomiast przez Internet można będzie grać w opcji Custom i Ladder. Ta druga polega na tym, iż poprzez pojedynki z innymi graczami stopniowo zdobywa się kolejne terytoria Europy.



Grafika nie zmieniła się ani odrobinę w stosunku do pierwszej części gry. Troszkę szkoda...

Jak w wielu innych RTS'ach, zaplecze gospodarcze to klucz do sukcesu militarnego





Napoleon Bonaparte

Przez lata jego śmierć stanowiła zagadkę. Początkowo sądzono, że został otruty arszenikiem. Jednak współcześni naukowcy jako przyczynę śmierci podają raka żołądka, na którego zmarł również ojciec imperatora. Prochy wodza sprowadzono do Paryża z wyspy św. Heleny w 1840 roku i złożono w kościele Inwalidów. Na grobowiec składa się sześć trumien, każda wykonana z innego surowca: ołowiu, kości słoniowej, mahoniu, żelaza, marmuru. Całość stanowi misternie zdobioną szkatułę, otoczoną 12 kolumnami.



Cossacks 2: Napoleonic Wars
Strategia Czasu Rzeczywistego

- **GSC Gameworld / Cenega Polska**
- www.cossacks2.de

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** kwiecień 2005
- **Gra dla:** PC

KOZACY 2 raczej nie zrewolucjonizują gatunku zwnego powszechnie RTS'em, ale o jakość wykonania produkcji możemy być dość spokojni

Tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Captain Blood

Opowieść o czasach, gdy jachty były naprawdę wielkie, a w bocianich gniazdach leżały majtki

Kiedyś piraci nie wiedzieli, co oznacza słowo „crack". Z używek znali jedynie branki, rum i fajkę, za którą zresztą nie przepadali, bo na morzu trudno było o dobry tytoń, a i hubka zbyt szybko wilgotniała. W XVII wieku pojawił się jednak człowiek, który pokazał starym wilkom morskim, jak się walczy i jak się zdobywa statki. Osobnik ów nazywał się Blood i zrodził się w głowie Rafaela Sabatiniego, włoskiego pisarza uważanego dziś za ojca współczesnej powieści awanturniczej.

W takich strojach to nawet chodzić spokojnie nie można, a co dopiero na szpady walczyć...

Jeśli cała twoja wiedza o piratach pochodzi z „Piotrusia Pana" i wyobrażasz ich sobie jako krwawych szaleńców demolujących statki, czeka cię potężny szok. Peter Blood nie był zbirem i nie mordował byle kogo. Urodził się w całkiem porządnej irlandzkiej rodzinie. Wkrótce po ukończeniu studiów medycznych nieopatrznie pomógł rannemu buntownikowi. Został za to zesłany do kolonii karnej na Jamajce. Zwiał stamtąd dzięki pomocy przyjaciół, trafił na piracki statek i wkrótce później został jego kapitanem. Gdy angielski król James, prywatnie jego największy wróg, zmarł śmiercią zasłużoną i bolesną, Blood wstąpił do służby brytyjskiej, poślubił bratanicę gubernatora Arabellę i został regentem Jamajki.

Pijani robotnicy wybudowali kominy w burcie, tuż nad powierzchnią wody...

Gra korzysta z literackiego dorobku Rafaela Sabatiniego, lecz zmienia niektóre fakty i dodaje do rozgrywki elementy ekonomiczne. Gracz poznaje Blooda w 1685 roku i wraz z nim szaleje po Morzu Karaibskim. **Bierze udział w niezwykle widowiskowych bitwach morskich, w czasie których maszty łamią się z trzaskiem, a żagle zamieniają w największy koszmar krawcowej.** Atakuje też porty morskie, prowadząc ostrzał armatni i zatapiając stojące na redzie statki. Na koniec Blood wyskakuje na brzeg, by osobiście wziąć udział w szturmie na pałac i skrzyżować szpady z samym gubernatorem. W tym trybie gracz obserwuje swego podopiecznego zza pleców, może rzucać nożami, strzelać z pistoletu oraz muszkietu. Niekiedy walczy z jednym tylko szermierzem, ćwicząc kombosy i ucząc się nowych technik, kiedy indziej bierze udział w potężnej zadymie i dosłownie wyrąbuje sobie drogę naprzód. Za zdobytą kasę kupuje broń, remontuje statek oraz rekrutuje nowych drętwusów.

Z opisu całość przypomina najnowszą piracką produkcję Sida Meiera. **Mam jednak wrażenie, że gra będzie dużo bardziej dynamiczna i zabraknie w niej romantycznych wstawek w stylu tańca z ukochaną na balu u gubernatora** (podejrzewam, że Blood połamałby nogi, gdyby zabrał się za twista). Co istotne, program przygotowują ludzie z rosyjskiej firmy Akella, rozsławionej za sprawą bardzo udanego eRPeGa SEA DOGS: PIRACI. Goście mają naprawdę potężny potencjał, tyle że swój ostatni program – PIRATÓW Z KARAIBÓW – delikatnie mówiąc spieprzyli. Nic dziwnego, że CAPTAIN BLOOD przyniesie naprawdę sporo zmian. Do śmietnika pójdą elementy fantastyczne, wszystkie te parszywe klątwy i cudownie ożywione szkielety. Zniknie też swoboda działania, ustępując miejsca bardzo dokładnie opisanym misjom.

Zaletą produkcji jest grafika. Być może trudno w to uwierzyć, ale programistom od czasu premiery PIRATÓW Z KARAIBÓW udało się poprawić dosłownie wszystko. Statki wyglądają realistycznie: widać każdą linę, pojedyncze deski w kadłubie, a także płaty płótna składające się na żagiel. Ba, po pokładzie panoszy się załoga, dzielnie uwijając się przy armatach i kole sterowym (gracz może zająć ich miejsce). Z kolei walki na wybrzeżu przypominają interaktywnością starcia z POWROTU KRÓLA. Nad głowami pojedynkujących się przelatują armatnie kule, zaś mury walą się z hukiem. To z pewnością robi wrażenie!

Jedyne, co mnie w tej chwili niepokoi, to liczne uproszczenia. Bardzo wyraźny podział na misje oraz skupienie uwagi programistów na morskich walkach i pojedynkach na szpady sugeruje, że wolność rodem z SEA DOGS została wywalona w czorty. Obym się mylił!

Morszczuki!

Piraci siali strach i zgorszenie jeszcze w czasach starożytnych. Napadali statki wszelkich bander, przejmowali ładunki i brali niewolników. Wraz z nadejściem epoki kolonialnej z głębin morza wynurzyli się korsarze pozostający na usługach konkretnych monarchów. Na Morzu Bałtyckim i Północnym działali kaperzy, którzy prócz napadów prowadzili też zwykłą działalność handlową. Z kolei bukanierów zjednoczył wspólny wróg – Hiszpania. Jednak to berberyjscy handlarze niewolników oraz japońscy zabijacy grasujący w okolicach Chin cieszyli się najgorszą sławą. Wielu marynarzy drżało też na dźwięk imion Francisa Drake'a, kapitana Henry'ego Morgana oraz krwawej Mary Read.

Captain Blood

Zręcznościowa

- Akella
- www.akella.com/pub-blood-en.shtml

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wiosna 2005
- **Gra dla:** PC

Klon SEA DOGS z piękną grafiką i szybką akcją. Tym razem nacisk położono na morskie bitwy oraz starcia na szpady. Tylko czy opowieść na tym nie straci?

Tekst: Michał „Krwawy Romeo" Zacharzewski

MAGIA POD KONTROLĄ cz.4

Jesteś gotów wypłynąć na szerokie wody? No to jazda!

Zagrać w turnieju Magica jest prosto - trochę trudniej jest wygrać, więc lepiej się przygotuj. Podstawowa zasada jest taka, że im większą masz orientację w tym, na jakim jesteś turnieju i co się dzieje wokół, tym łatwiej będzie ci skupić się na grze i osiągnąć dobry wynik.
Najpierw dowiesz się, jaka jest konstrukcja turnieju i od czego zależy ilość zyskanych lub straconych punktów. Spotkasz się z dwoma rodzajami rozgrywek - swiss (system szwajcarski) oraz single elimination. Turniej przebiega w rundach, a gra się do trzech zwycięstw.
W wypadku swissa w pierwszej rundzie przeciwnicy są dobierani w pary losowo. Po jej zakończeniu każdy gracz otrzymuje 3 punkty za zwycięstwo, 1 za remis lub 0 za przegraną. Jeśli zdobyłeś 3 punkty - w następnej rundzie zagrasz z kimś, kto również zdobył 3 punkty. Jeśli zdobyłeś 0 punktów - zagrasz z kimś, kto też zdobył 0. Tym samym - jeśli po 4 rundzie nadal nie masz żadnych punktów, ponieważ jeszcze ani razu nie wygrałeś - ciągle masz szansę, by wygrać w piątej, bo zapewne trafisz na takiego samego pechowca. Jeśli natomiast wygrałeś pierwsze 4 rundy, to w piątej też trafisz na kogoś, komu nieźle idzie, dzięki czemu wasza rozgrywka nie będzie nudna.
Single elimination to dobrze ci znany z innych rozgrywek system pucharowy: wygrałeś - grasz dalej, przegrałeś - odpadasz.
To, jaka konfiguracja zostanie zastosowana na turnieju, zależy od jego rangi i ilości graczy. Najczęstszy scenariusz to kilka rund w systemie szwajcarskim, po których 4 lub 8 graczy z największą ilością punktów wchodzi to finału granego w systemie pucharowym.
Musisz się liczyć z tym, że jedna runda to 50 minut, a między rundami jest zwykle 5-10 minut przerwy. Innymi słowy, jeśli wybierasz się na turniej mający trwać 5 rund swissa, po czym najlepsza ósemka wejdzie do finału, powinieneś zarezerwować sobie około 5 - 8 godzin. W turniejach „limited" ten czas jest odpowiednio dłuższy, o czym więcej za chwilę.
Nie wspomniałem o najważniejszym - nie każdy turniej musi być sankcjonowany. Na turniejach nieoficjalnych obowiązuje tylko jedna reguła - spotykacie się i gracie. Możecie robić, co wam się żywnie podoba, o ile wszyscy gracze się na to zgodzą, i tylko od waszej umowy zależy sposób przeprowadzania turnieju, dozwolony zestaw kart i wszystko inne. Taki nieoficjalny turniej możecie rozegrać na przykład w 4 osoby metodą każdy z każdym. Nie zapomnijcie się tylko umówić, jaką nagrodę otrzyma zwycięzca.



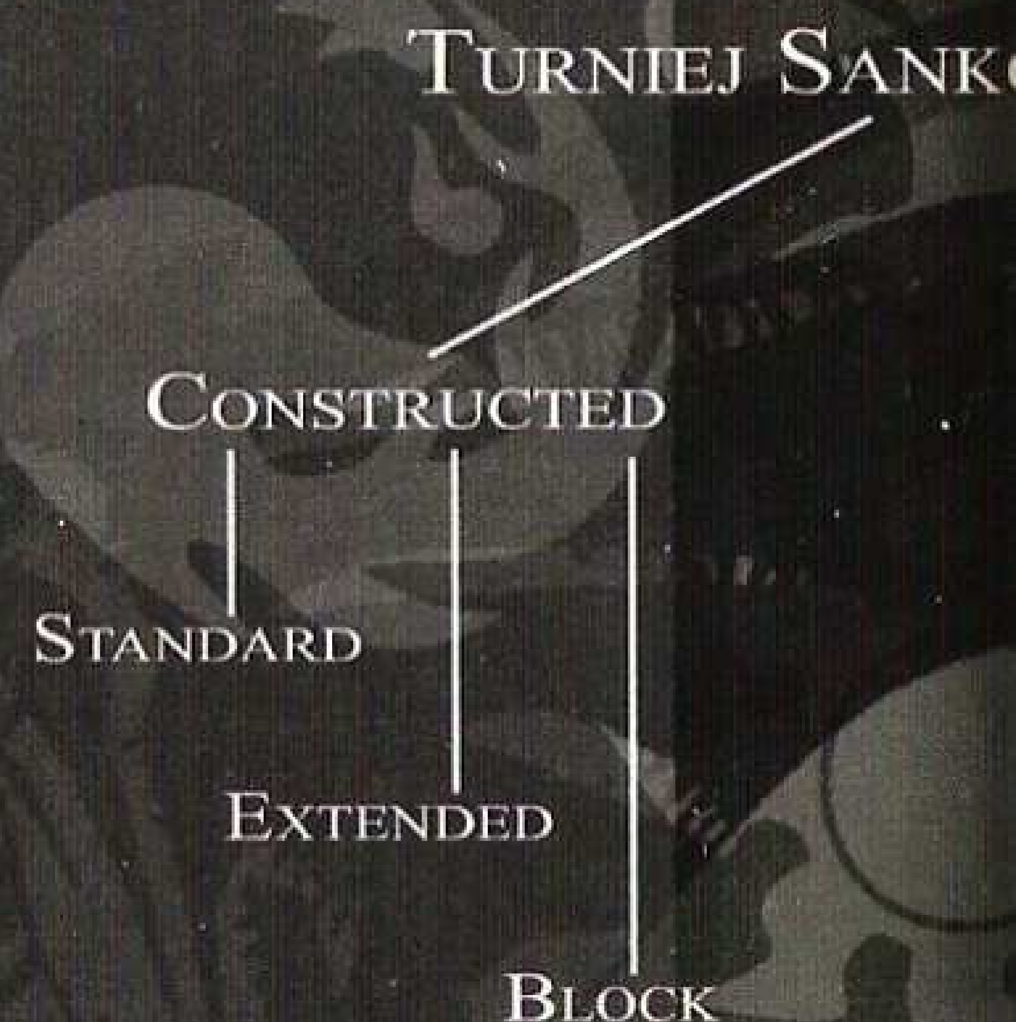


Turniej sankcjonowany - tutaj już potrzeba co najmniej ośmiu graczy będących członkami DCI, znającego się na rzeczy sędziego i stosowania się do zasad ustalonych przed DCI.
Zostać członkiem DCI jest prosto - na pierwszym oficjalnym turnieju, na który się stawisz, otrzymasz charakterystyczny dwuczęściowy formularz z numerem. Wystarczy go wypełnić i już stałeś się pełnoprawnym członkiem DCI - międzynarodowej społeczności skupiającej graczy w MtG. Numeru należy strzec jak oka w głowie - najlepiej po prostu raz się go nauczyć na pamięć - w końcu te 8-10 cyferek to klucz do pieniędzy, sławy... no cóż... dla niektórych w każdym razie na pewno. Pamiętaj, że na każdym turnieju, a właściwie po każdej rundzie, zyskujesz lub tracisz punkty w rankingu DCI. To, ile zyskasz, zależy od tego, z kim wygrałeś/przegrałeś. Zasada jest taka, że - jeśli uda ci się pokonać naprawdę dobrego gracza, zyskujesz bardzo dużo punktów, a jeśli nie - to nie.

A teraz kilka słów o rodzajach oficjalnych turniejów:

Turnieje dzielimy na dwie podstawowe grupy - Constructed i Limited.

Na turnieju Constructed musisz się zjawić ze swoją talią, która zostanie w tym celu wcześniej przez ciebie skonstruowana (ang. constructed). Turnieje Constructed dzielimy na rodzaje w zależności od puli rozszerzeń MtG, jakich możesz użyć do tworzenia talii. Niezależnie od typu talia musi mieć co najmniej 60 kart i może posiadać dokładnie 15-kartowy sideboard. Sideboard, czyli talia poboczna, to dodatkowe karty, których możesz użyć do „podrasowania" swojej talii w zależności od tego, z kim grasz.



Limited

Na ten turniej przychodzisz bez własnej talii! Musisz ją złożyć już na turnieju i jesteś tu ograniczony (ang. limited) do kart otrzymanych w losowych opakowaniach od organizatora. Turnieje limited są o tyle fajne, że po pierwsze posiadanie ogromnej kolekcji kart nie daje tu przewagi, a po drugie przybywasz na nie trochę jak „tabula rasa" i nigdy nie wiesz, co się dalej stanie. Wiesz jedynie to, że na turniejach **Limited - Sealed Deck** otrzymasz 1 Tournament Pack i 2-3 boostery. Teraz musisz to wszystko otworzyć, złożyć talię i do boju. Za to w turnieju **Limited - Draft** otrzymujesz tylko 3 boostery i kompletujesz swoją pulę kart za pomocą różnych wymyślnych

i mrocznych procedur w interakcji z innymi graczami. OK., w powyższym tekście jest tyle poważnych i konkretnych rad, ile moim zdaniem normalny człowiek jest w stanie udźwignąć za jednym razem. Wyłania się z tego następująca procedura:

- Zapisz adres, datę i godzinę turnieju, na który się wybierasz.
- Sprawdź format i w razie potrzeby dowiedz się od organizatora, na czym on dokładnie polega. Jeśli jest to turniej Constructed, przygotuj odpowiednią talię oraz 15 - kartowy sideboard. Jeśli limited - nie zawadzi poszukać w necie kilku porad, jak stworzyć efektywną talię w tym środowisku.
- Dowiedz się, ilu ludzi należy się spodziewać na turnieju, a co za tym idzie, ile może on potrwać, aby zarezerwować sobie odpowiednią ilość czasu. Na turniejach Limited gracze muszą mieć czas na złożenie swoich talii, więc turnieje te są odpowiednio dłuższe. Dlaczego zwykle są dłuższe o jakieś 2 godziny, choć talię składa się przez 30 minut - tego nie rozumiem do dzisiaj.
- Pojaw się na turnieju odpowiednio wcześniej. Jeśli nie jesteś jeszcze członkiem DCI - najwyższy czas nadrobić to żenujące niedociągnięcie.

To w sumie tyle - teraz wystarczy wybrać się na turniej i wygrać kilka rund dla wprawy. Pamiętaj, że Eliminacje Regionalne do Mistrzostw Polski już w marcu!

Marcel Zaborski

CJONOWANY

LIMITED

DRAFT

SEALED DECK

Nie Tylko Karty

Urza, Mishra, Yavimaya, Weatherlight, Phyrexia, Rath.

Kim właściwie są ci goście, których imiona tak często pojawiają się w tekstach kart Magica? Rozpoczynając projekt gry, Richard Garfield wymyślał również świat Magic:The Gathering i jego historię. Wkrótce okazało się, że w tym fantastycznym świecie drzemie duży potencjał literacki. Tak oto powstały pierwsze powieści osadzone w realiach Magica. W 1998 odbyła się premiera pierwszej powieści z cyklu Artefaktów pod tytułem Bratobójcza Wojna, przedstawiająca dzieje Urzy i Mishry oraz początki wojny z Phyrexią. Kolejne powieści z tego cyklu - Wędrowiec, Strumienie Czasu i Linie Krwi - opowiadały o losach Urzy i jego sojuszników w wojnie z Phyrexią.

A oto krótka wycieczka po Cyklu Artefaktów:

Bratobójcza Wojna - to legenda o wielkim konflicie pomiędzy braćmi Urzą i Mishrą. Wojnie, która wstrząsnęła kontynentem Terisiare i całą Dominarią, gdy wielkie armie i olbrzymie maszyny niszczyły świat i siebie nawzajem w tytanicznych starciach. W tej książce spotkamy również po raz pierwszy Phrexian.

Wędrowiec - wojna pomiędzy Urzą i Mishrą doprowadziła do śmierci tego ostatniego i przekształciła Urzę w Wędrowca - maga obdarzonego mocą podróży po planach. Winiąc Phyrexian za śmierć brata, Urza rozpoczyna krucjatę przeciw nim i ich dziwnej technicznej cywilizacji. Jego sprzymierzeńcem staje się uciekinierka z Phyrexii, Xantcha. We dwójkę magią i techniką walczą z agentami wroga, przygotowującymi inwazje na Dominarię.

Strumienie Czasu - na wyspie Tolaria Urza Wędrowiec zakłada akademię, w której najbłyskotliwsze umysły Dominarii pracują nad powołaniem do życia najpotężniejszego artefaktu, jaki Urza kiedykolwiek zaprojektował. Mają nadzieję użyć go podczas zbliżającej się inwazji Phyrexian. Jednak podczas prób z manipulowaniem czasem wydarza się katastrofa, która ściąga na Tolarię zdradę i nieszczęście.

Linie Krwi - kończy się czas dany Tolarii na znalezienie tego, kto najlepiej wykorzysta potęgę Dziedzictwa, zbioru potężnych artefaktów przeznaczonych do obrony Dominarii przed inwazją. Tymczasem Phyrexianie zaczynają działać, a pierwszy rozkaz, który wydaje Yawgmoth, władca Phyrexii, brzmi: odnaleźć i zabić Urzę Wędrowca. Nakreślono linie bitwy i polała się pierwsza krew. Tymczasem na równiach Benalii, w rodzinie Capashen rodzi się ten, któremu przypadnie Dziedzictwo.

MAGIC
BRATOBÓJCZA WOJNA
Jeff Grubb

MAGIC
WĘDROWIEC
Lynn Abbey

MAGIC
STRUMIENIE CZASU
J. Robert King

MAGIC
LINIE KRWI
Loren L. Coleman

PC / PS2 / Xbox

MTX Mototrax

Ludzie z Beenox Studios są prawdziwymi tytanami pracy, długodystansowcami gotowymi zrezygnować ze snu i żarcia, byle tylko doprowadzić projekt do końca. W ostatnich tygodniach października do sklepów trafiła ich najnowsza gra – platformówka PITFALL: LOST EXPEDITION – a już zapowiedziano rychłą premierę kolejnej konwersji. Tym razem są to motocrossowe wyścigi MTX MOTOTRAX, zbierające na konsolach PS2 i Xbox dobre i bardzo dobre oceny. Program pozwala zrobić karierę w supercrossie, motocrossie, freestyle'u i off-roadzie. Dostarczy też kilkanaście różnych „bajków" i kilkadziesiąt tras. W wersji pecetowej nie zabraknie trybu sieciowego oraz specjalnego edytora umożliwiającego zlepienie własnego toru. Oby tylko sterowanie miało ręce i nogi, a najlepiej jeszcze i głowę... W przeciwnym wypadku bez pada się nie obejdzie!



Doom 3: Resurrection of Evil

PC

Pierwszy oficjalny dodatek do DOOM 3 zapowiedziany! Co więcej, sporo już o draniu wiadomo. Tworzy go ID Software we współpracy z Nerve Software, zapowiadając dużo mroczniejszą fabułę i mniej liniową akcję. W trybie Multiplayer, na czterech nowych mapach powalczy do ośmiu zawodników. Pojawią się nowe bronie: wyrwisty, kultowy Double Barrel Shotgun, grawitacyjny The Grabber oraz The Artifact, umożliwiający manipulowanie czasem (czyżby bullet-time?). Wśród nowych bestii szczególne wrażenie robią Vulgars, będące odmianą Impów uzbrojonych w tak mocne pazury, że chodzenie po ścianach to dla nich betka. Do tego dochodzą półmechaniczne Bruisers uzbrojone w mechanizm maskujący, Hell Hunters zakrzywiające czas oraz The Forgotten znany z klasycznej serii.



PC

Alexander: Hour of Heroes

Zdecydowanie najładniejszy z tegorocznych programów poświęconych Aleksandrowi Wielkiemu. Być może dlatego, że grze bliżej jest do DIABLO niż takiego WARCRAFT 3. Gracz dowodzi niewielkim oddziałem składającym się z Olka i jego przyjaciół. Zwiedza wioski i warownie, wykonuje drobne misje i organizuje wojska. Stara się zjednać sobie innych władców, a także zdobywa cenne artefakty, miecze, zbroje, tarcze i topory. Od czasu do czasu osobiście bierze udział w wielkich bitwach, gdzie gromi Greków, Persów i Egipcjan. Wywija przy tym lagą niczym pies ogonem w czasie rui. Walczy też z bossami: ludźmi na rydwanach tudzież słoniami bojowymi. Zaletą gry jest bardzo

JFK: Reloaded

PC



Szalenie kontrowersyjny pomysł. Niskobudżetowa gra komputerowa, w której wcielasz się w Lee Harvey'a Oswalda, człowieka, który zabił amerykańskiego prezydenta. Przenosisz się do Dallas z 1963 roku, odnajdujesz właściwy budynek i przygotowujesz broń. Ostrożnie wybierasz kąt strzału oraz miejsce, w które mierzysz. Wszystko po to, by możliwie wiarygodnie odtworzyć okoliczności śmierci Johna F. Kennedy'ego... Autorom gry zarzucono cynizm, żerowanie na najniższych instynktach i wykorzystywanie czyjejś tragedii do zarabiania pieniędzy. Goście bronili się w dość pokraczny sposób, argumentując, iż stworzyli grę edukacyjną (!!!) i że bronią poprawnej politycznie tezy, jakoby Oswald działał w pojedynkę. Każdy sam musi ocenić ów pomysł.

Herbie the Hamster

PC



Wydana ponad rok temu zręcznościówka HAMSTERBALL miała genialny pomysł. Gracz toczył po rozbudowanych rampach, podestach i torach niewielką kulkę z uwięzionym wewnątrz chomikiem. Starał się „nie spaść" zwierzaczka w ziejącą pustką otchłań, co było trudne ze względu na bolesną bezwładność kulki. Pomysł ów wykorzystano później w cenionym BALLANCE, a teraz... w HERBIE THE HAMSTER. Biedny gryzoń po raz kolejny pakuje się do plastikowego zorba, po czym rusza w balet. Tym razem jednak tory jakaś litościwa łapa rozstawiła w normalnym domu, np. w toalecie, kuchni i pokoju jadalnym. Program uzbrojono w kilkadziesiąt rozbudowanych poziomów oraz pięć uproszczonych, przeznaczonych dla dzieci. Gra oczywiście nie zawiera przemocy. Kto chce zobaczyć chomika rozpłaszczonego o podłogę, musi osobiście zaopatrzyć się w chomika i następnie znaleźć jakiś wysoki pal albo i nawet dźwig...



KONKURS! TWARZ to nie TRASH!



Wygraj jeden z 10 zestawów
Clearasil for Men

Odpowiedz na pytanie:
Czy zwykłe mydło wysusza skórę?

Odpowiedź wpisz w SMS o treści CL.CL.# (zamiast # wpisz TAK lub NIE) i wyślij pod numer 7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi 1.22 zł z VAT.

Na odpowiedzi czekamy do 14 stycznia 2005



ładna, trójwymiarowa grafika oraz ciekawa oprawa dźwiękowa. Oczywiście pod warunkiem, że lubi się muzykę z epoki. Aleksander i przyjaciele, choć tworzyli boysband, z pewnością nie rapowali, nie mówiąc o wymiataniu na „wieśle"...

Podsłuchaliśmy...

Powrót do Oz

Pogrzebany kilka miesięcy temu AMERICAN MCGEE'S OZ powrócił w chwale. Pan McGee, wizjoner i cholernie zdolny scenarzysta, dogadał się z wytwórnią MGM i pisze dla niej scenariusz wysokobudżetowego filmu pod tym samym tytułem. Niejako przy okazji nasmarował liczącą sobie 500 stron powieść o upiorach i demonach zamieszkujących Oz. Nic dziwnego, że szefostwo Infogrames przełknęło potężnego czopa i postanowiło dofinansować przedwcześnie zmarłą grę. Ponoć nawet zatrudniło kilkunastu programistów, by dokończyli rozbabrany projekt.

Eidos dogorywa

Jedna z najbardziej zasłużonych w branży firm – sławetny Eidos Interactive – powoli dogorywa. Mimo posiadania w katalogu wydawniczym tak wypasionych marek jak TOMB RAIDER czy CHAMPIONSHIP MANAGER, spółka nie jest w stanie wyjść na plus. W tej chwili zarząd kończy negocjacje w sprawie sprzedaży przedsiębiorstwa innej kompanii. W grę wchodzą Electronic Arts, Ubisoft oraz inwestorzy spoza branży. Smutne, ale prawdziwe...

Mit powoli pryska

Jeszcze do niedawna mówiło się, że gry na konsole pozbawione są błędów. Dobiegający końca rok 2004 zdezaktualizował to twierdzenie. Na rynku pojawiła się cała masa niedorobionych bądź przedwcześnie wydanych produkcji, wśród których znalazły się takie hity jak THIEF: DEADLY SHADOWS. Czarę goryczy przelał wydany przez Sony HOLIDAY 2004 Demo Disc, który bezczelnie kasował wszystkie zapisane na karcie pamięci stany gry. Świat wali się na piery i staje na głowie!

Płonie Melbourne

Ponad milion pirackich płyt DVD spalono niedawno w australijskim Melbourne. Tamtejsi gliniarze kochają rozmach...



PC / PS2 / Xbox

Dynasty Warriors 4

Półtora roku po premierze konsolowej jedna z najsłynniejszych gier „bitewnych" trafia wreszcie na peceta. Jej akcja toczy się po upadku dynastii Han, kiedy to Chinom grozi podział na trzy oddzielne królestwa. Gracz wciela się w jednego z ówczesnych bohaterów i bierze udział w największych bitwach epoki. Pcha się wszędzie tam, gdzie ludzie się leją, naparza się jak głupi i niczym polski chłop, żywemu nie przepuści. Zaletą gry ma być ładna, szybka i płynna grafika oraz wygodne sterowanie. Nie wiadomo jedynie, czy gra dotrze do Europy. Wpierw bowiem ukaże się w Azji i jeśli tam odniesie sukces, zostanie przetłumaczona na język bezkrzaczkowy.

PC

Martin Mystere



Jeśli przygodówka RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE przypadła ci do gustu, a za grę GABRIEL KNIGHT 3 dałeś sobie obciąć palec, to za MARTIN MYSTERE dasz sobie obciąć nogę. Ta doskonale wyglądająca, trójwymiarowa przygodówka nawiązuje do popularnego włoskiego komiksu oraz amerykańskiego serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem. Jej scenariusz rozpoczyna się od morderstwa, którego ofiarą pada ceniony naukowiec M.I.T., profesor Eulemberg. Według nieoficjalnych wiadomości miał on wiele wspólnego z maszyną zdolną zmieniać przeznaczenie. Tajemniczy detektyw oczywiście rozpoczyna śledztwo, co staje się początkiem zwariowanej komedii omyłek, wtop i wpadek. Gra łączy w sobie rasowy kryminał, klasyczną przygodówkę oraz film telewizyjny. Szkoda tylko, że na razie nie ma rodzimego dystrybutora. Zostanie legalnie wydana w Rosji, Chorwacji, Brazylii, Indiach i paru innych krajach, za to w Polsce nie. Cóż... My zawsze jesteśmy sto lat za Murzynami.

Podsłuchaliśmy...

Wow! WOW

W pierwszym dniu sprzedaży konsolowa wersja GTA: SAN ANDREAS znalazła 2 miliony nabywców, zaś HALO 2 – o 600 tysięcy więcej. Przy tych „osiągach" rekord WORLD OF WARCRAFT jest śmiesznie mały, ale i tak Blizzard ma się czym pochwalić. Ćwierć miliona kopii to jak na sieciówkę wynik rewelacyjny. Trzeba jednak pamiętać, że pierwszego dnia realizowane są też zamówienia złożone w systemie przedsprzedaży...

Paradoksalny CD Projekt

W pierwszym kwartale 2005 roku firma CD Projekt wyda w naszym kraju 3 gry firmy Paradox, znanej głównie dzięki serii EUROPA UNIVERSALIS. Będą to: VICTORIA (Europa od początków XIX wieku do końca XX), CROWN OF THE NORTH (okres od 1275 roku do 1340 w Skandynawii) i TWO THRONES (Francja kontra Anglia w latach 1337-1490).

Steam wzorem

Branżowi fachurzy są zachwyceni nowym zabezpieczeniem, jakim jest znany z HALF-LIFE 2 Steam. Co prawda dostarczył on legalnym użytkownikom sporo kłopotów (trudności z połączeniem się, odrzucanie legalnych kluczy itp.), ale jednocześnie utrudnił życie piratom. Valve raz po raz blokuje dziesiątki tysięcy użytkowników...

Kolejka się spóźni

Polska premiera gry ROLLERCOASTER TYCOON 3 spóźni się niczym rasowa kolejka dojazdowa. Według nieoficjalnych wieści przyczyną opóźnienia jest konflikt między zachodnim wydawcą gry a jej developerem. Obsuwa będzie miała swoje pozytywne strony – gra powinna zawierać pierwszy oficjalny patch!

Dysk Nilu

Gra CHILDREN OF THE NILE (trójwymiarowy klon FARAONA) będzie zawierać dysk dodatkowy, w którym znajdziemy m.in. 10 filmowych samouczków z komentarzami najważniejszych pracowników zespołu developerskiego, ścieżkę dźwiękową z gry, galerię artów oraz kalendarz na pulpit. Polska premiera odbędzie się pod koniec stycznia.

Stare, ale jare

W sklepach można już znaleźć kilka ciekawych reedycji. Pojawił się zestaw SETTLERS 4 plus dwa dodatki za niecałe 60 zł, a także dopasiona Edycja Kolekcjonerska NWN, zawierająca oba dodatki, najnowsze łatki i mapę. Wpakowano ją do fajnego, lakierowanego pudełka z wytłoczonym logo gry. Do sklepów trafi także pak SCHIZM plus REAH DVD – dwie rodzime i bardzo dobre przygodówki.

Fuel

PC / XBOX

Zwariowane wyścigi samo-cho... No, nie tylko samochodowe. W garażu stoją terenówki z napędem na cztery koła, wózki typu buggy, a także wesołe motoróweczki. Wybierasz dowolny pojazd, po czym ruszasz na jedną z kilkudziesięciu tras ciągnących się przez 30 różnych środowisk. Gnasz przez klasyczny amerykański step, okolicę Wielkich Jezior, słoneczną plażę, azjatyckie wyżyny upstrzone pagodami, dolinę Amazonki czy kanadyjskie pojezierze, gdzie mocarni drwale spławiają dopiero co ścięte pniaki. Nie jesteś w żaden sposób ograniczony. Możesz jechać, gdzie chcesz i jak chcesz, oczywiście do momentu, w którym jeszcze możesz jechać. Wielką zaletę programu stanowi zakręcony model jazdy. Niesamowite skoki, fikołki, nagłe zrywy i kotłowaniny nie mają wiele wspólnego z rzeczywistością, ale bawią doskonale. Fani gier takich jak RE-VOLT i TOON CAR już mogą szykować świnkę!

Sims 2: University

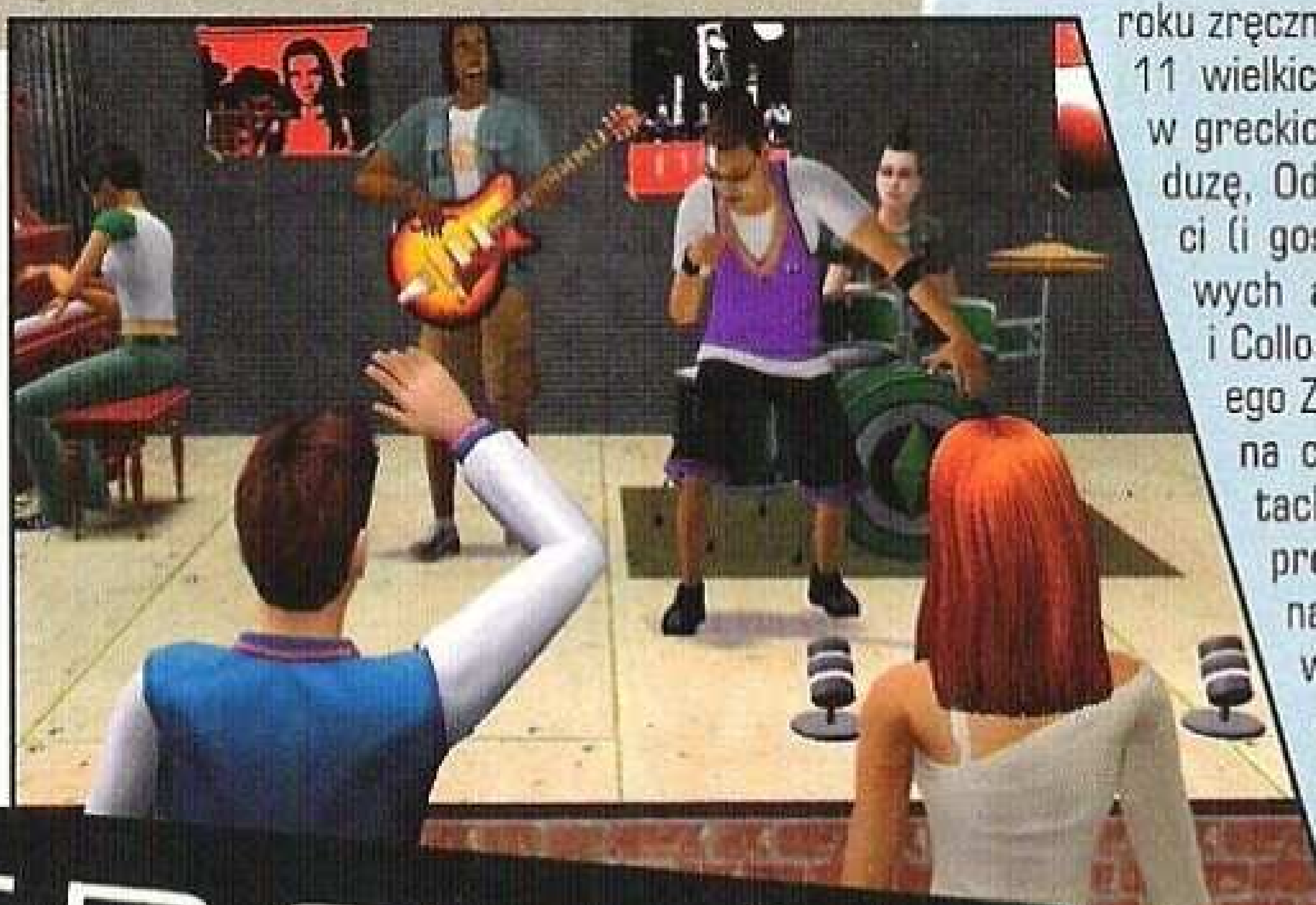
PC

Jeśli bawisz się właśnie śmierdziuchem z Kloaczora Donalda, odłóż go na bok. Popraw kołnierz, przeczesz włosy. Siądź dumnie za biurkiem, wyciągnij kajet i notuj, juuuż! Raus, raus, nie obijaj się! Jesteś na wykładzie! Nie wolno ci też pyskować, a nawet spoglądać w stronę profesora! Gdy ów cię o coś zapyta, odpowiadaj stojąc na baczność tudzież przyjmując odpowiednio lichą i marną postawę. Jesteś na UNIWERSYTECIE! Pierwszy oficjalny dodatek do THE SIMS 2 pozwoli ci

TOP-13 LISTA

Miejsce	Gra	Platformy	Kod
1	NFS: Underground 2	PC, PS2, Xbox, GCN	209
2	Diablo 2	PC	008
3	Spellforce: The Order of Dawn	PC	169
4	Warcraft III	PC	010
5	FIFA 2005	PC, PS2, Xbox	206
6	Painkiller	PC, Xbox	060
7	The Sims 2	PC	199
8	Baldur's Gate 2	PC	104
9	MOH: Pacific Assault	PC	212
10	GTA Vice City	PC, PS2	025
11	Morrowind	PC, Xbox	034
12	Rome: Total War	PC	204
13	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127

rozpocząć edukację na wyższej uczelni. Będziesz biegał na zajęcia i zaliczał egzaminy. W akademiku poznasz zwariowanych ludzi i wpadniesz na najbardziej zakręcone imprezy we wszechświecie. Program przyniesie też całą masę dodatkowych przedmiotów, ciuszków i inszych bonusów. Pewny hicior!



Al Emmo

PC



Klasyczne przygodóweczki wracają do łask. Nasz kumpel z redakcji, Mamut, kończy właśnie prace nad CHŁOPAKI NIE PŁACZĄ, a goście z Himalaya Studio, których w ogóle nie znamy (i na pewno nie są naszymi kumplami) mącą przy grze AL EMMO AND LOST DUTCHMAN'S MINE. Jej głównym bohaterem jest starzejący się farmer Easterner, który ma dość życia w samotności. Postanawia wyruszyć w drogę, by w krainie zachodzącego słońca odnaleźć babę swoich marzeń. Po paru dniach jazdy konno i kilku wieczorach spędzonych przy ognisku Easterner dociera do miasteczka Anozira. Jego mieszkańców ogarnęła gorączka złota, obozującym niedaleko Indianom odbiła szajba, a lokalne nieświszczuki wściekły się i gryzą. Do gracza należy decyzja, co z nimi zrobić i w jaki sposób zdobyć serce ukochanej. Program oferuje klasyczną, dwuwymiarową grafikę, dużą porcję humoru i trudne zagadki. Premiera w 2005 roku.

Mythic Blades

PC



Mordobicie? Na pęceta? To nie 1 kwietnia! Okazuje się jednak, że firmie Cartel Games wcale nie jest do śmiechu. Przygotowywana od ponad roku zręcznościówka MYTHIC BLADE przyniesie 11 wielkich wojowników, o których czytałeś w greckich mitach: Jasona, Perseusza, Meduzę, Odyseusza, Atalantę i innych. Goście ci (i gościówy) stoczą bój na 10 zabytkowych arenach, w sąsiedztwie Panteonu i Colloseum. Wszystko po to, by dopieścić ego Zeusa, władcę gromów, który zaczyna coś przebąkiwać o urlopie. Na szotach i filmikach udostępnionych przez producentów widać szybką akcję i dynamiczne mordobicie, lecz grafika nie wygląda powalająco. Szkoda, bo sukces tej produkcji mógłby zachęcić duże firmy do ponownego zainteresowania się mordobiciami.

Podsłuchaliśmy...

Gąbczak w podróży

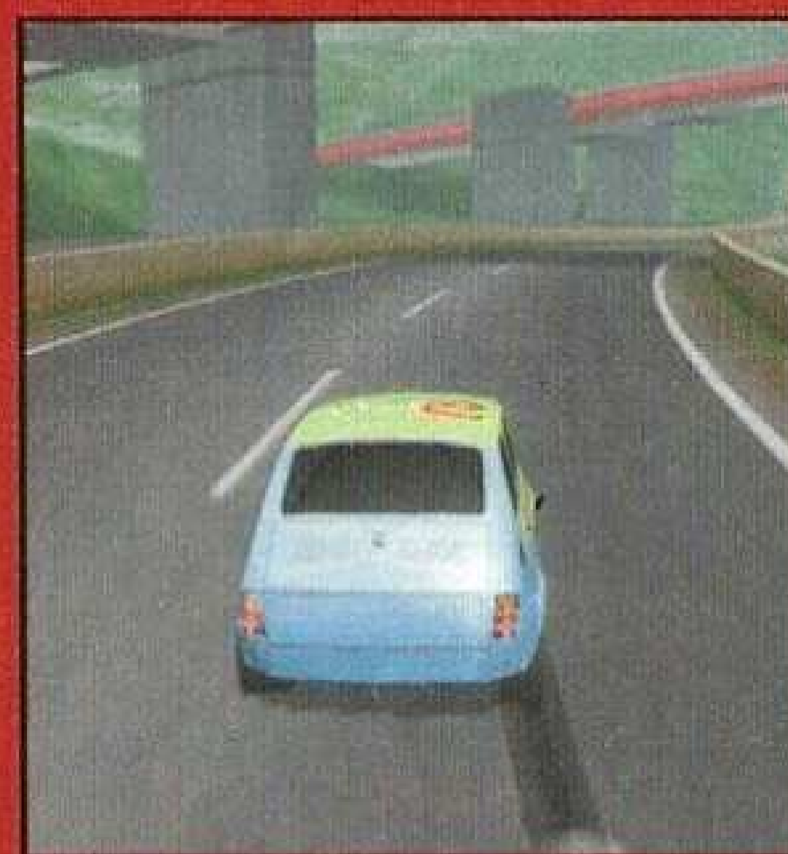
Film animowany „THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE" bawi już dzieciarnię za Wielką Wodą. Lada moment pojawi się też gra platformowa przeznaczona na pecety i wszystkie współczesne konsole, włącznie z takimi wynalazkami jak GBA i GameCube. Wynalazkami? Heh, bohaterowie filmu to dopiero wynalazki! Największe wrażenie robi gadająca gąbka...

nWiedźmin

Twórcy WIEDŹMINA podpisali deal z firmą nVidia. Oznacza to, że hulająca na Bioware Aurora Engine giera będzie wyjątkowo dobrze współpracować z najnowszymi kartami graficznymi tej firmy i na nich będzie produkowana. Właścicieli Radeonów uspokajamy – także i wy zagracie w WIEŚMAKA...

MaluchSim 2

Powstaje druga część darmowej gry MALUCH SIM, tej samej, od której zaczęła się moda na polskie fury w grach. Program tworzy Mateusz Ryczko, obiecując lepszą grafę, model uszkodzeń, masę samochodów i cenę wynoszącą zero złotych. Więcej informacji znajdziesz pod adresem www.ms2.boo.pl.



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

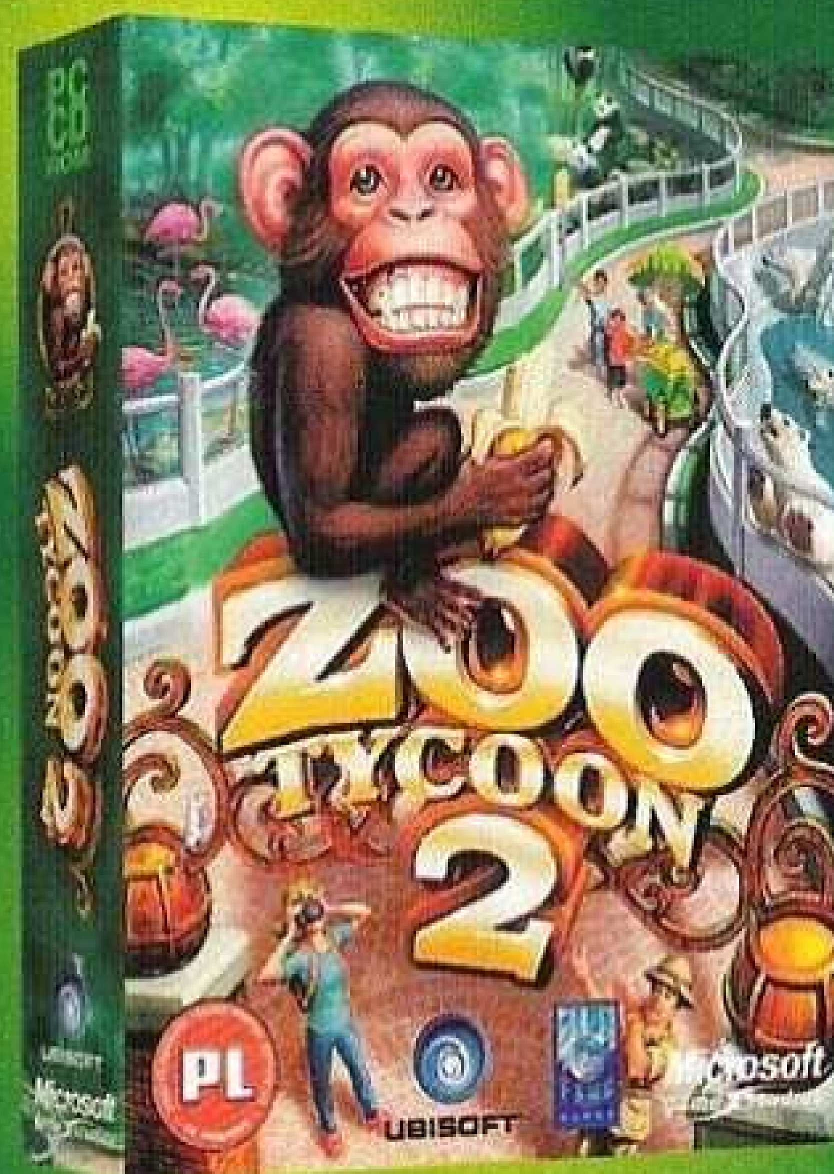
Poczekalnia...

190	DOOM 3 – PC, Xbox	217	Leisure Suit Larry – PC, PS2, Xbox
203	Colin McRae Rally 2005 – PC, PS2, Xbox	227	Vampire The Masquerade: Bloodlines – PC NEW
213	SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox	228	Men of Valor – PC, Xbox NEW
210	Call of Duty: United Offensive – PC, MAC	218	NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN
214	Silent Hill 4 – PC, PS2, Xbox	219	Athens 2004 – PC, PS2
223	Half-Life 2 – PC NEW	197	Juiced – PC, PS2, Xbox
215	Tony Hawk's Underground 2 – PC, PS2, Xbox, GCN	211	Richard Burns Rally – PC, PS2, Xbox
205	Kohan 2 – PC	229	Sabotain – PC NEW
224	LotR: Battle for miffle-Earth – PC NEW	220	Knights of Honor – PC
191	Codename: Panzers – PC	230	Rollercoaster Tycoon 3 – PC NEW
207	Warhammer 40.000 – PC	221	Mortyr 2 – PC
216	Armies of Exigo – PC	231	Counter Strike Source – PC NEW
208	Full Spectrum Warrior – PC, Xbox	201	Xpand Rally – PC
225	NBA 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN NEW	222	Kill Switch – PC, PS2, Xbox, GBA
226	Prince of Persia 2 – PC, PS2 NEW	232	D-Day – PC NEW

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LPCL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LPCL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

HALF-LIFE 2

Raz na dekadę zdarza się gra, która ustawia poprzeczkę na poziomie, do którego inne tytuły nie potrafią doskoczyć przez kolejne 10 lat...



„Czy byłeś kiedyś w Kutnie na dworcu w nocy?" City 17 atmosferą nawiązuje do realiów państw bloku wschodniego w latach 80.

MIŁE ZŁEGO POCZĄTKI

Fantazyoosh: Drogi Czytelniku, jeżeli przeczytałeś lead i zaobserwowałeś wzmożoną pracę swoich ślinianek, opanuj się. Nie mówię jeszcze o HALF-LIFE 2, ale o „jedynce". O grze, do której mam bardzo osobisty stosunek, której towarzyszą moje najmilsze związane z grami wspomnienia. Być może to czas tak wyidealizował istniejący w mojej głowie obraz HL. Ta gra stanowi kwintesencję wszystkiego, co w grach FPP najlepsze. To idealna synteza nieustannego napięcia, porywającej atmosfery, intrygujących zwrotów akcji i pokładów grywalności. Zrozumie to każdy, kto tak jak ja z duszą na ramieniu przekradał się obok ogromnego, ślepego monstrum. Kto na wąskiej tamie toczył nierówną batalię z wojskowym śmigłowcem. Kto dwukrotnie uśmiercił pancernego olbrzyma. Kto pamięta podziurawiony kulami szyb wentylacyjny...

CyberFish: Trochę głupio się przyznać, ale wszystko, o czym opowiadasz, miało miejsce tak dawno temu, że nie pamiętam ani ślepego monstrum ani pancernego olbrzyma, co najwyżej podziurawiony jak ser szwajcarski szyb (też bardziej przez mgłę niż naprawdę). Za to zapadły mi w pamięć: pełna fruwających Obcych komora teleportacyjna, zabójczo przekonywująca Sztuczna Inteligencja (szczególnie grupy komandosów) czy pokój, w którym wyładowania elektryczne kawałek po kawałku niszczyły... upsss. Trochę się zapędziłem. Niby nic nie pamiętam, ale z każdą chwilą coś sobie przypominam. O niewielu grach mogę coś takiego powiedzieć. Ale dosyć tego kadzenia HaeLowi. Umarł król, niech żyje (nowy) król!

F: Dokładnie. Sam również niepotrzebnie pakuję się w patos. Nieważne, co było kiedyś, zwłaszcza że pewnie wielu naszych czytelników zna HALF-LIFE'A jedynie z takich beznadziejnych, ckliwych wspominek. Na bok sentymenty, z dawna oczekiwany sequel nadszedł, a Valve ma nadzieję ponownie pozamiatać rynek.

CF: Czy pozamiata, to się jeszcze okaże, bo na początku 2005 r. ma się przecież pojawić wcale nie gorzej zapowiadający się S.T.A.L.K.E.R.

FABUŁA, KTÓREJ NIE MA

F: A jak ci się widzi fabuła HALF-LIFE 2? W Sieci czytałem już wiele krytycznych opinii na jej temat – że szczątkowa, niejasna i ogólnie do bani. Prawda jest jednak nieco inna. Ścieżka fabularna podana jest w sposób bardzo subtelny, może nawet za bardzo. Zrozumienie świata przedstawionego, motywów, którymi kieruje się bohater i roli postaci NPC wymaga skupienia się i łowienia wszelkich wskazówek, jakie podsuwa nam gra. Wycinki z gazet zdobiące ściany, graffiti, audycje telewizyjne, propagandowe komunikaty, kwestie przyjaznych nam bohaterów, podsłuchane dialogi, wreszcie rozpoczynające grę zagadkowe słowa G-Mana. Autorzy postawili na inteligencję i dociekliwość graczy, zdolność kojarzenia faktów, myślenia perspektywicznego, snucia domysłów i hipotez... Sam Freeman ponownie nie wypowiada ani słowa, a postacie do niego przemawiające zakładają, że jest on doskonale zorientowany w całej sytuacji. I można by się do tego przyczepić, gdyby nie fakt, że jest to doskonale uzasadnione przez fabułę. Bohater gry jest bowiem równie zdezorientowany co kierujący jego poczynaniami gracz. O co chodzi? Otóż nikt nie wie, że Gordona „nie było" przez parę ostatnich lat. Ze strzępków informacji powoli wylania się historia... Po wydarzeniach z Black Mesa Research Facility, Gordon Freeman przyjął propozycję pracy dla tajemniczego G-Mana.

CF: Tylko że innego wyjścia nie miał. Bo co to za wybór – śmierć albo życie. A właśnie tak sprawę postawił G-Man.

F: Dokładnie, wybór niemal tragiczny, bo w efekcie bohater został zawieszony

Ten most zaraz runie w cholerę, a psom Kombinatu stanie się krzywda. Fizyka napędza tę grę

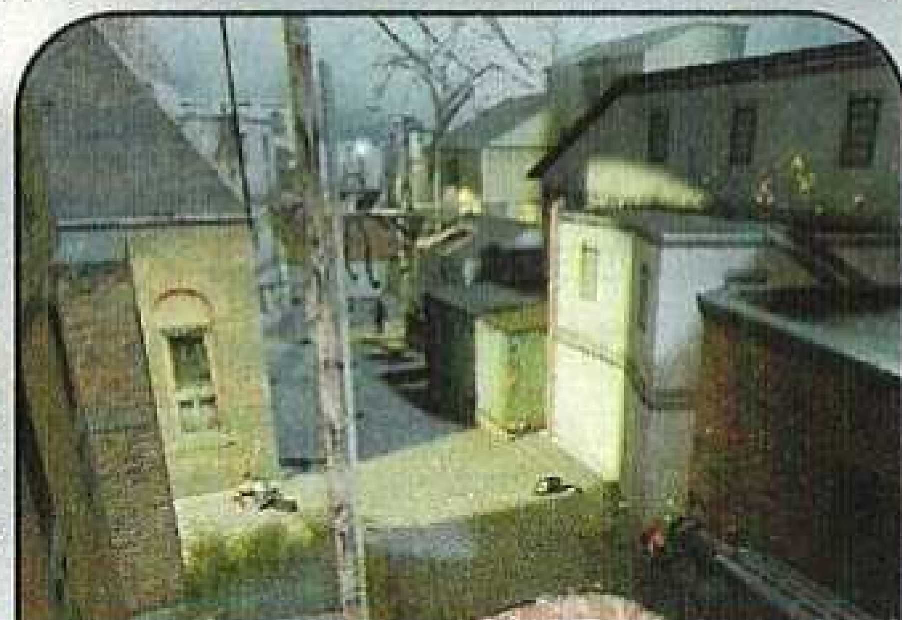



Walka ze śmigłowcem to ukłon w stronę fanów pierwszej części gry. Rzeczywiście, cieszymy się :)

w czasie i przestrzeni, i znalazł się w stanie letargu. Przez kilka lat jego nieobecności na Ziemi sporo się zmieniło. Ludzkość została zaatakowana przez obcą cywilizację Combine. Opór Ziemian został zmiażdżony w ciągu kilku godzin. W obliczu nieprawdopodobnie zaawansowanej technologii Obcych dalsza walka nie miała sensu. Przywódcą i głosem Ziemian został niejaki dr Breen, który ułożył się z agresorem, oddając planetę w ręce najeźdźcy. Uszczuplona populacja ludzi skupiła się w wielkich miastach, a Combine rozpoczęli proces przekształcania Ziemi we własną kolonię. Zdolność reprodukcji ludzi została zahamowana, najeźdźcy zaczęli osuszać oceany oraz wymieniać składniki atmosfery. Nad miastami górują olbrzymie cytadele, w których ludzie przekształcani są w żołnierzy Kombinatu. Jednocześnie w obrębie miast i poza nimi zaczyna działać podziemny ruch oporu. Potrzeba im jednak bohatera, symbolu, człowieka doświadczonego w walce z obcą cywilizacją... A G-Man ma kogoś właściwego do tej roboty – Gordon zostaje wyjęty z „przechowalni" i teleportowany do pociągu wjeżdżającego na dworzec City 17...

CF: Jedna z hipotez mówi, że Obcy znani nam z „jedynki" również byli niewolnikami Kombinatu. Odpowiednikiem dr Breena w HL był Nihilanth. Może nie występował na telebimach, ale podobnie jak doktorek zgodził się pomagać w asymilacji swojej rasy w zamian za korzyści doczesne. Zabijając Nihilanth, Gordon po raz pierwszy naraził się Kombinatowi, jednocześnie informując go o istnieniu ludzkości. Bo niby dlaczego podniesiony zostaje alarm w całym City 17, gdy Freeman dwukrotnie pojawia się w gabinecie dr Breena podczas nieudanej próby teleportacji? Za drugim razem Breen rozmawia już z niezidentyfikowanym dziwnym robalem widocznym na monitorze za biurkiem. Kilka minut później widać, jak setki Scanerów wylatują w kierunku miasta z budynku nieprzypadkowo przypominającego Pałac Kultury.

Sam Kombinat jest rasą od tysiącleci podbijającą inne gatunki w celu pozyskiwania ich materiału genetycznego do ulepszania własnych tkanek i umiejętności. Tacy „startrekowi" Borgowie. Dzięki teleporterom na Xen żołnierze Kombinatu przedostali się na Ziemię i w ogóle mogli ją zdobyć. A Gordon Freeman to nie kto inny tylko kapitan Picard z USS Enterprise. Jego załogą są inni bohaterowie przewijający się w trakcie gry – Alyx Vance (Pierwszy Oficer) czy jej pupilek, mechaniczny pies wprost nazwany Dogiem (jakieś skojarzenia z androidem Datą?). Jedyną zagadką pozostaje G-Man (może nie tak potężny, lecz z pewnością podobny do Q ze „Star Treka"). Istnieje teoria, według której jest wysłannikiem organizacji mającej na celu powstrzymanie Kombinatu przed całkowitą dominacją w kosmosie. Ale nawet twórcy gry pytani, czy to prawda, nie potrafią (bądź nie chcą) udzielić odpowiedzi.


Opuszczone miasto to siedlisko potworów i dom pewnego obłąkanego pastora



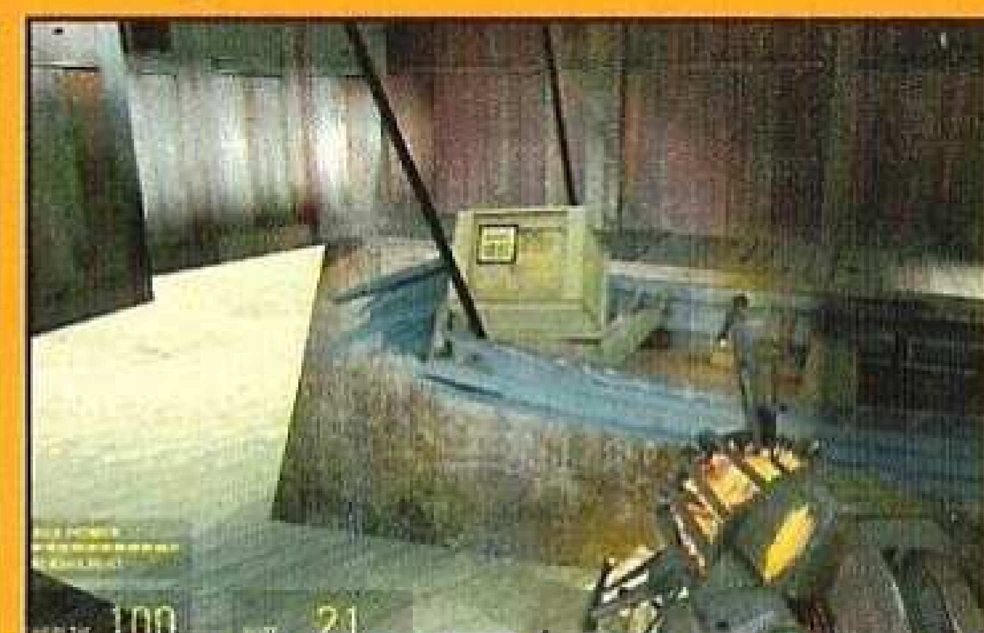
F: A jakie wrażenie wywarła na tobie atmosfera City 17? Ja oniemiałem... Klimat państwa totalitarnego jest potężny – ciągły nadzór służb porządkowych, rewizje w mieszkaniach prywatnych, zastraszeni, bliscy rozpaczy ludzie... Jeśli tak wyglądał stan wojenny, cieszę się, że mnie wtedy nie było.

GRAFA, KTÓRA JEST I POWALA

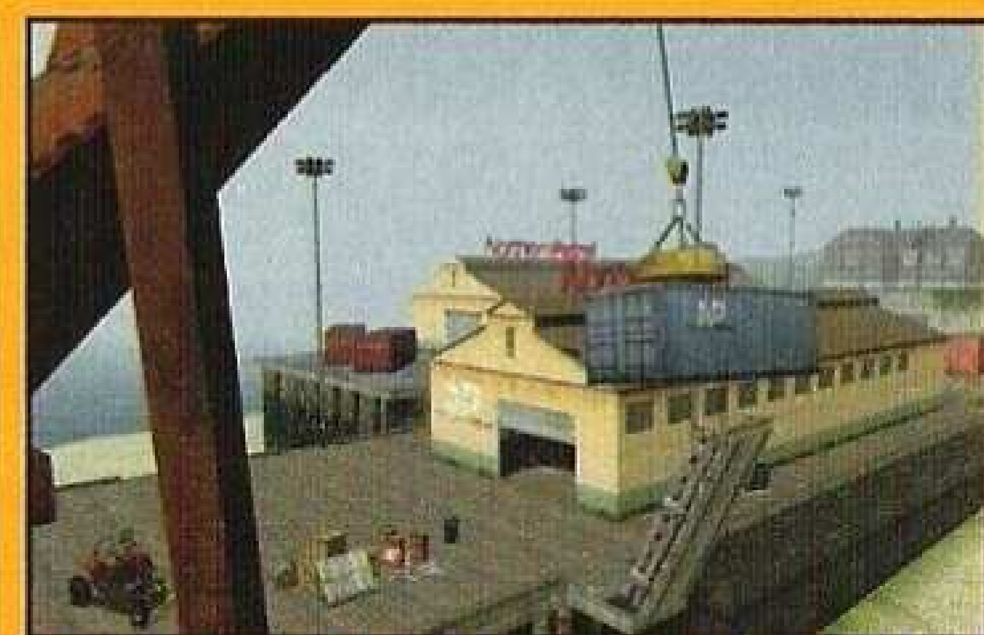
CF: HL2 to nie tylko ciekawa i wciągająca fabuła. Postarano się też o bardziej prozaiczne atrybuty, wcale nie mniej ważne dla podtrzymania panującej dookoła atmosfery terroru. Mowa oczywiście o oprawie graficznej i dźwiękowej. Prawie wszystko zostało dopracowane w najdrobniejszych detalach. Już pierwsze kroki po zagraconym peronie przekonują, że coś jest nie w porządku. Złuszczona, schodząca ze ścian farba i odpadające tynki, gdziekolwiek byś poszedł. Jednakowe, niebieskie uniformy zaszczutych mieszkańców. Buczące, cyfrowe oczy Wielkiego Brata unoszą się nad twoją głową i rejestrują każdy twój ruch. Pstryk. Pstryk. Kontrolnie. Mają ci przypominać, że bezustannie jesteś obserwowany. Wielki Brat patrzy. Mówi do ciebie z ekranów najbardziej kolorowych urządzeń w mieście – telebimów. Starannie dobranymi formułkami, monotonnie i systematycznie wwierca się w twoją świadomość. Cała aglomeracja to jedno wielkie getto, a przebywający w nim ludzie podzieleni są na równych oraz równiejszych. City 17. Twój nowy dom. Dopiero co przybyłeś i już nie możesz się doczekać, żeby się z niego wydostać.

Zajęcia z fizyki...


...niekoniecznie muszą być nieprzyjemne i męczące. Zwłaszcza, gdy pod ręką jest Gravity Gun. Można grać w piłkę...


...przybliżać przedmioty, które leżą w miejscach niewygodnych lub niedostępnych...


...przesuwać wraki aut zagradzających dalszą drogę. Oczywiście nie tylko GG służy podobnym celom


Portowy dźwig ma dużo większy potencjał. I wcale nie jest trudno nim operować

Zsynchronizuj dźwięk

CF: Do pełnego wczucia się w klimat HL2 brakuje dopracowanej synchronizacji dźwięku. Jest to szczególnie mocno odczuwalne, jeśli przesadza się ze zbyt wysokimi ustawieniami grafiki. By głos się nie rwał, możesz:

1) Ściągnąć najnowsze sterowniki do karty graficznej.
2) Wyłączyć lub obniżyć poziom antyaliasingu.
3) Obniżyć o jeden poziom rozdzielczość obrazu.
4) Obniżyć o jeden poziom ustawienia jakości tekstur.
5) Jeśli posiadasz patcha z 30 listopada, kliknij w Steam'ie prawym przyciskiem myszy na HL2 i: wybierz „properties", „launch options", wpisz: „+snd_async_prefetch_priority 1" i zatwierdź.

Odpal HL2. Teraz wszystko powinno być OK.

F: Freeman wcale nie zamierza wić gniazdka w City 17, ma wspomóc ruch oporu. Po paru godzinach gry zostawiamy C17 za plecami i rozpoczynamy długą wędrówkę ku... Nie będę psuł zabawy. Na każdym kroku po oczach bije graficzny przepych. To, czego dokonali ludzie z Valve, deklasuje nawet ostatniego DOOMA. Efekt zachodzącego słońca zwala z nóg – na pececie nie widzieliśmy jeszcze czegoś takiego. Woda przepięknie faluje i wreszcie ma realistyczną, brudną barwę. Mimika twarzy jest co najmniej tak naturalna jak w ostatnim dziele Id Software. Gorsze tekstury zdarzają się raz na ruski rok, przeważnie jakość bitmap jest niemal fotograficzna. Dodaj do tego dyskretny bump-mapping, piękne refleksy na gładkich powierzchniach... Obojętnie, czy pomykamy po kanałach, jeździmy po wybrzeżu, zwiedzamy posępny kompleks więzienny czy walczymy w futurystycznych wnętrzach – zawsze otaczają nas dziesiątki detali. Powyginane ogrodzenia, sterty śmieci, wraki samochodów, spróchniałe powalone drzewa, barykady, beczki, skrzynie, zaparkowane pojazdy Kombinatu, pracująca maszyneria, futurystyczna elektronika... Po prostu nie można oczu oderwać od tych wspaniałości!

Rwący dźwięk to problem większości zaawansowanych graficznie gier – sprzęt zwyczajnie zaczyna się dławić z braku pamięci i mocy procesora. HL2 nie jest wyjątkiem. Ale jak już dojdziemy z dźwiękiem do ładu, zaczyna się bajka! Grałem z podłączonym zestawem kina domowego i wrażenie jest piorunujące. Jakość sampli to najwyższa klasa. Efekt echa na otwartych przestrzeniach? Coś wspaniałego. Muzyka załącza się jedynie w kluczonych momentach, tak by na maksa podkręcić adrenalinę. Niby to tylko lekki ambient, ale naprawdę przyjemny i idealnie komponuje się z akcją.

Z innej beczki – zdumiewająca jest łatwość, z jaką autorzy żonglują konwencją gry. HALF-LIFE 2 raz jest interaktywnym filmem drogi, by zaraz stać się ostrym shooterem gore, klimatem nawiązującym do RESIDENT EVIL. Chwilę później zaś mamy podniosłą batalię z niespodziewanym sprzymierzeńcem u boku. Za to należą się autorom słowa uznania – grze nie można zarzucić braku urozmaiceń. Inna sprawa, że zdarzają się dłużyzny. Niektóre poziomy zostały rozwleczone do granic przyzwoitości! Ileż można jeździć po plaży, zatrzymując się przy każdej szopie tylko po to, bo zastrzelić kilku ukrytych w niej żołnierzy i zebrać przepisową liczbę apteczek? Jak długo zabawne jest szwędanie się po kanałach i rozwalanie każdego służbisty za pomocą wybuchowych beczek? Być może czas mi pomieszał zmysły i odebrał rozum, mam jednak nieodparte wrażenie, że grając w „jedynkę", nie nudziłem się ani przez moment. A tu czasami jest... zbyt banalnie, bez ikry, schematycznie.


Ogromny stalowy most to jedna z fajniejszych i bardziej emocjonujących miejscówek


Fragment wybrzeża, który przyjdzie nam objechać, jest ogromny i cały czas prezentuje się fenomenalnie


Jaka ładna pani! Szkoda, że Gordon niespecjalnie interesuje się kobietami i generalnie wydaje się nieco oszołomiony całą sytuacją

CF: Myślę, że nie chodzi o „pomieszanie zmysłów" ani „odebranie rozumu". Życie jest po prostu takie banalne. A HL2 jest w rzeczywistości grą tak dobrą, że potrafi bardzo osobiście odwoływać się do emocji grającego. Właśnie takie odnoszę wrażenie, czy to pierwszy raz spacerując po mieście, czy słuchając dyskusji pozostałych bohaterów podczas pobytu w Black Mesa East. Sytuacje w stylu kłótni pomiędzy Alyx i dr Mossman bardziej mnie śmieszą niż nużą. Cofnijmy się jeszcze do czasów HL. Nie było wtedy tak ogromnej liczby FPP'ów. W międzyczasie pojawiły się ich dziesiątki. Teraz jesteśmy ciut przesyceni i to stąd bierze się znudzenie schematem.

SZTUCZNA INTELIGENCJA

F: Największą bolączką HL2 są niedopracowane algorytmy Sztucznej Inteligencji. Nie mam zastrzeżeń do napierających na ślepo Obcych (szczególnie zombiaków i stawonogów) – wyśmienicie spełniają rolę mięsa armatniego. Wkurza mnie natomiast zachowanie psów Kombinatu. Zarówno regularne służby porządkowe, jak i jednostki specjalne nie są żadnym wyzwaniem dla średnio rozwiniętego manualnie gracza. Nie potrafią ze sobą współpracować czy asekuracyjnie walić zza węgłów, zbyt rzadko robią użytek z granatów. Zazwyczaj stają w miejscu i zaczynają pruć na ślepo, od święta niemrawo strafując. Zdarzają się również poważniejsze zgrzyty – raz siedziałem na poddaszu chaty otoczonej przez wrogich żołnierzy. Jeden z nich stał tuż pod oknem, odwrócony do mnie plecami i patrzył w siną dal. Posłałem mu krótką serię w plecy – trep rozejrzał się nerwowo na boki i dalej jął wypatrywać cholera wie czego za płotem. Druga seria – to samo. Trzeciej szansy mu nie dałem. Zdecydowanie więcej emocji generują potyczki z latającymi maszynami.

CF: Już teraz jestem gotów zaryzykować stwierdzenie, że HL2 na pewno nie wywrze na gatunku FPP równie wielkiego wpływu, jak zrobił to jego pierwowzór ponad sześć lat temu. Valve, mimo bardzo długich przygotowań oraz bezustannych zmian terminu premiery (był taki moment – po kradzieży kodu źródłowego HL2 – kiedy prawie uwierzyłem, że gra nie ukaże się nigdy) zupełnie niepotrzebnie postanowiła „równać" do konkurencji poziomem pewnych elementów gry (np. liniowość fabuły, także Sztuczna Inteligencja). Skoro zdecydowano się na wprowadzenie niespotykanie zaawansowanej, nie tylko jak na standardy FPP'owe, fizyki ludzi i przedmiotów, to czemu nie wykorzystano do końca możliwości interakcji z otoczeniem? Skoro pająkowaty Strider może zrobić swoją bronią dziurę w ścianie budynku, użycie nowoczesnej strzelby do rozwalania zablokowanych drzwi nie powinno stanowić żadnego problemu. Tak samo dodanie wspinania się po siatkach (znanego ze SPLINTER CELL). Po prostu wkurza mnie, jak czasami muszę się bez sensu nabiegać :).

F: Cóż, twórcy gier nie od dziś stosują takie ograniczenia poziomów. Mnie to nie mierzi, bo jakaż to by była zabawa, gdyby wystarczyło przeskoczyć ogrodzenie, wdrapać się po rynnie na dach kamienicy, poma-






Walka z olbrzymimi robalami wywała sporo emocji. Szkoda tylko, że nie są to zbyt wymagający przeciwnicy – jak wszyscy zresztą

chać wrogom środkowym palcem i spokojnie pójść w stronę końca levelu? :)

Poziom interakcji z otoczeniem całkowicie mnie zadowala, powiem więcej – rzuca na glebę. Wykorzystany silnik fizyczny Havok został dodatkowo podrasowany, w efekcie czego otrzymujemy grę, która nie ma sobie równych pod względem oddania podstawowych praw fizyki. Zaraz na początku jest plac zabaw, gdzie przy odrobinie dobrej woli można pobujać się na huśtawce bądź pokręcić na „bączku". Często aby przejść dalej, musimy skonstruować dźwignię, wykorzystać wyporność niektórych przedmiotów, obciążyć szalkę za pomocą ciężkich przedmiotów itp. Rewelacyjne urozmaicenie, fizyka jest zdecydowanie motorem napędowym HL2. Niemal każdy przedmiot można podnieść, odłożyć czy cisnąć nim w przeciwnika. Wózek możemy wykorzystać jako mobilną barykadę i bezpiecznie podejść do plujących kulami stanowisk ogniowych. Hordę zombiaków możemy wyeliminować, spuszczając im na łby wrak samochodu. A najlepszy jest poziom, w którym nie możemy stąpać po piasku i jesteśmy zmuszeni do własnoręcznego budowania kładek, ramp i pomostów – świetna zabawa. Gravity Gun, jedna z broni, pozwala nam przyciągać nawet bardzo oddalone przedmioty i odrzucać je z ogromną siłą – ciskanie we wrogów ostrzami pił tarczowych to piękny motyw.

CF: Przecież Alyx w jednym z rozdziałów wspina się właśnie po rynnie aż na dach. Powiesz, że się czepiam? Nie sądzę (źle sądziłeś :) – przyp. F.). Czyżby wymagało to zbyt wielu zmian w kodzie źródłowym? Przecież gra ukazała się ze sporym poślizgiem. Gotów byłbym zaczekać kolejne pół roku na podobne usprawnienia.

F: Hajs drogi Watsonie, jak zwykle idzie o flotę :) Przez pół roku zarząd Vivendi zdechłby z głodu, a tak gra świetnie się sprzeda w okresie przedświątecznym.

CF: Detektywie Rutkowski, myślę, że wydawca raczej nie ma kłopotów z wypłacalnością :).

F: Nie mądrzyj się :)) A serio, nie sądzę, by kolejne przełożenie premiery dało jakiś efekt. Kiedy rok temu bawiłem się tym, co wyciekło ze studia Valve, gra była w powijakach – większość poziomów kompletnie nie nadawała się do zabawy, bugi były wszechobecne, a Sztuczna Inteligencja w zasadzie nie istniała... Był jedynie ogólny zamysł gry i niewiele więcej. Od tamtego momentu Valve wystarczył rok, aby skończyć mocno rozgrzebany projekt, a i tak nikt nie wie, czy chłopaki rzeczywiście się przemęczali. Z mojego punktu widzenia, gra zawiera wszystko, co zawierać miała i na co stać było developera.



Zasuwanie poduszkowcem po rozlewiskach i wyschniętych korytach rzek to świetny pomysł, tyle że troszkę zbyt mocno eksploatowany



BEZ SIECI ANI RUSZ

F: To już prawie koniec recenzji, a nie wspomnieliśmy jeszcze o nowatorskim systemie dystrybucji i instalacji gry. Valve od początku miało świadomość, nad jak wielkim projektem pracuje i jaki łakomy kąsek stanowi on dla piratów. Dowiódł tego ubiegłoroczny wyciek wczesnej wersji gry i potężne zamieszanie z tym związane. Dlatego aby zagrać w finalny produkt, trzeba mieć dostęp do Internetu i zarejestrować własny egzemplarz w systemie Steam. Po założeniu steamowego konta i przypisaniu do niego unikalnego klucza z pudełka, zainstalowana wcześniej gra zostaje odblokowana i możemy rozpocząć zabawę (również w trybie offline naturalnie). Za pośrednictwem systemu Steam możemy też pobrać grę z Sieci, płacąc za nią kartą kredytową.

Mimo że procedura instalacji HL2 sprawia wrażenie zawiłej, w rzeczywistości cały proces jest prosty i zautomatyzowany. Zaboleć może jedynie wymóg posiadania dostępu do Sieci, ale tego niestety przeskoczyć się nie da.

Trzeba przyznać, że w ciągu kilku pierwszych dni po premierze sprawy nie wyglądały różowo. Istniejąca infrastruktura serwerów Steam okazała się nieprzygotowana na szturm setek tysięcy złaknionych zabawy graczy. Efekt był taki, że system został zapchany do granic możliwości, a gracze czekali po kilkanaście godzin na odblokowanie świeżo zakupionej gry. A jak działa Steam w chwili obecnej? Bardzo dobrze. Co parę dni udostępniane są update'y samego Steama i poprawki do obsługiwanych gier. Legalny gracz nie musi się o nic martwić, wszystkie aktualizacje ściągają się automatycznie i szybciutko. O, np. wczoraj Valve udostępniło tryb Multiplayer, którego nie było w pierwotnej werji gry. Był co prawda CS: SOURCE, ale wielu użytkowników domagało się klasycznego trybu Deathmatch. I dostali – co prawda na razie są tylko dwie nieco przerobione mapki z singla, ale założę się, że na kolejne poziomy nie będziemy musieli długo czekać. A Valve tymczasem usunęło już konta tysiącom użytkowników, którzy próbowali korzystać z pirackich wersji gry. Wszyscy są zatem zadowoleni :)

NA KONIEC

CF: Cóż rzec na koniec recenzji najgorętszej gry A.D. 2004? HL2 nieznacznie wyprzedza peleton, ale przewaga jest dużo mniejsza niż miało to miejsce w 1998 roku. Widać przebłyski geniuszu. Mimo fatum ciążącego nad większością sequeli, udało się utrzymać niepowtarzalny klimat. „Dwójka" wyda się wyjątkowo bliska osobom sentymentalnie traktującym i pamiętającym czasy PRL'u. Momentami czułem się, jakbym oglądał film fabularny o polskiej rzeczywistości z lat 80. Puste, brudne, szare City 17. W telewizorach belkot Pierwszego Towarzysza. Milicja Obywatelska patrolująca ulice i pacyfikująca „niepożądany element". Nie zmienia to faktu, że w tym roku bawiłem się już w gry, które fabularnie były równie wciągające co produkcja Valve. Jednak żadna z nich nie była dopracowana równie szczegółowo co sequel „najlepszej gry na pecety".

F: Ja powiem tak... HALF-LIFE 2 to najlepszy First Person Shooter, w jaki możemy obecnie zagrać. To produkt zrealizowany z olbrzymim rozmachem, za gruby hajs i to widać na każdym kroku. Fenomenalna oprawa audiowizualna i przywiązanie do szczegółów powalają na kolana, a rewelacyjny silnik fizyczny wgniata głowę gracza w marmurową posadzkę. Jednak HL2 nie dorównuje poprzedniczce atmosferą bycia „pół żywym", algorytmami Sztucznej Inteligencji i napięciem, które często zwyczajnie siada. Niemniej, to wciąż strasznie fajna gra.

Half-Life 2 — **6-**

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Łacze int., Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB HDD
- cena 139.00
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Valve / Nicolas Games**
- WWW: http://www.half-life2.com/

\+ Fenomenalna oprawa, genialnie zrealizowana fizyka, klimat

– Problemy z dźwiękiem, wymóg posiadania łącza internetowego, słaba SI

Grafika 6 | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

Znakomita, choć niepozbawiona wpadek produkcja – fani gatunku nie znajdą niczego lepszego



Nocne manewry na skąpanej w mroku plaży trzymają świetny klimat. No i nasi nowi przyjaciele dodają nam otuchy

Rozmawiali: Paweł „CyberFish" Karaszewski i Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH™



Mumakile są najpotężniejszymi stworami w BfM (nie licząc zaklęć oraz bohaterów). Potrafią niszczyć budynki, zabić kilku żołnierzy naraz, a z ich grzbietu można prowadzić ostrzał...

Przerażający krzyk pikującego Nazgula i płomienisty Balrog z mieczem w dłoni. Szarżująca konnica Rohanu, Legolas szyjący z łuku, Gandalf niszczący wrogów zaklęciami, gigantyczna armia nieumarłych, ryczące Mumakile – świat filmowego hitu znalazł się właśnie na twoim pececie

Czytelnicy CLICKA! przez wszystkie wspólne lata uznawali mnie zapewne za żądnego krwi łajdaka, lubującego się w dręczeniu tych, którzy nie mogą się już bronić. I to bardzo słuszna ocena... Ale bywają czasami momenty, kiedy zamieniam się w pluszowego misia o złotym serduszku oraz łagodnych obyczajach. I na szczęście tak właśnie się stało, kiedy grałem w THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH. Nauczony doświadczeniem z debilnej plejstejszynowej łupanki, nie spodziewałem się po tym programie zbyt wiele. A tu, proszę bardzo, zostałem miło zaskoczony. **BATTLE FOR MIDDLE-EARTH jest programem świetnie zrealizowanym od strony multimedialnej, o interesującym scenariuszu i całkiem ciekawych rozwiązaniach dotyczących strony taktyczno-strategicznej.**



BATTLE FOR MIDDLE-EARTH w części przeznaczonej dla jednego gracza składa się z trzech elementów. Po pierwsze, są to długie kampanie przygotowane oddzielnie dla sił Dobra oraz sił Zła. Po drugie, są to pojedyncze scenariusze typu Skirmish, przeznaczone dla dwóch lub więcej graczy (z możliwością łączenia się w teamy z graczami sterowanymi przez komputer). Po trzecie wreszcie, dostajesz edytor scenariuszy sprawiający wrażenie niezwykle rozbudowanego i dość mocno skomplikowanego. Piszę „sprawiający wrażenie", gdyż w wersji, którą otrzymaliśmy do testów od firmy Electronic Arts, ten element programu nie został jeszcze dopracowany. Ale z całą pewnością powstanie dzięki niemu mnóstwo scenariuszy stworzonych przez samych graczy, które zabawę z THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH znacząco przedłużą.

Kampanie

Zajmijmy się na początek tą najbardziej atrakcyjną częścią programu. Na wstępie decydujesz, czy chcesz dowodzić siłami Zła, czy też Dobra, oraz wybierasz poziom trudności zabawy. Twoim zadaniem jest pomyślne zakończenie kilkudziesięciu misji, w czasie których dowodzisz wojskami Isengardu, Mordoru, Rohanu, Gondoru bądź prowadzisz Drużynę Pierścienia lub też któregoś z jej członków (na przykład w końcowym etapie pierwszej misji Dobra musisz rozprawić się z przerażającym ognistym demonem Balrogiem, mając do dyspozycji tylko Gandalfa).

Celem każdej z misji jest podbicie/wyzwolenie którejś z prowincji figurującej na mapie świata. **Nie masz możliwości swobodnego wyboru i musisz postępować zgodnie ze wskazaniami scenariusza, chociaż czasami zdarzają się misje alternatywne.** Wtedy możesz zdecydować, którą prowincję chcesz podbić w pierwszej kolejności. Zdobycie każdej prowincji nie tylko „popycha" akcję gry, ale dostarcza ci również konkretnych profitów. Na przykład otrzymujesz dodatkowe surowce, punkty dowodzenia lub punkty mocy. Co ważne, bohaterowie, a nawet wojskowe jednostki „przecho-

LotR w grach

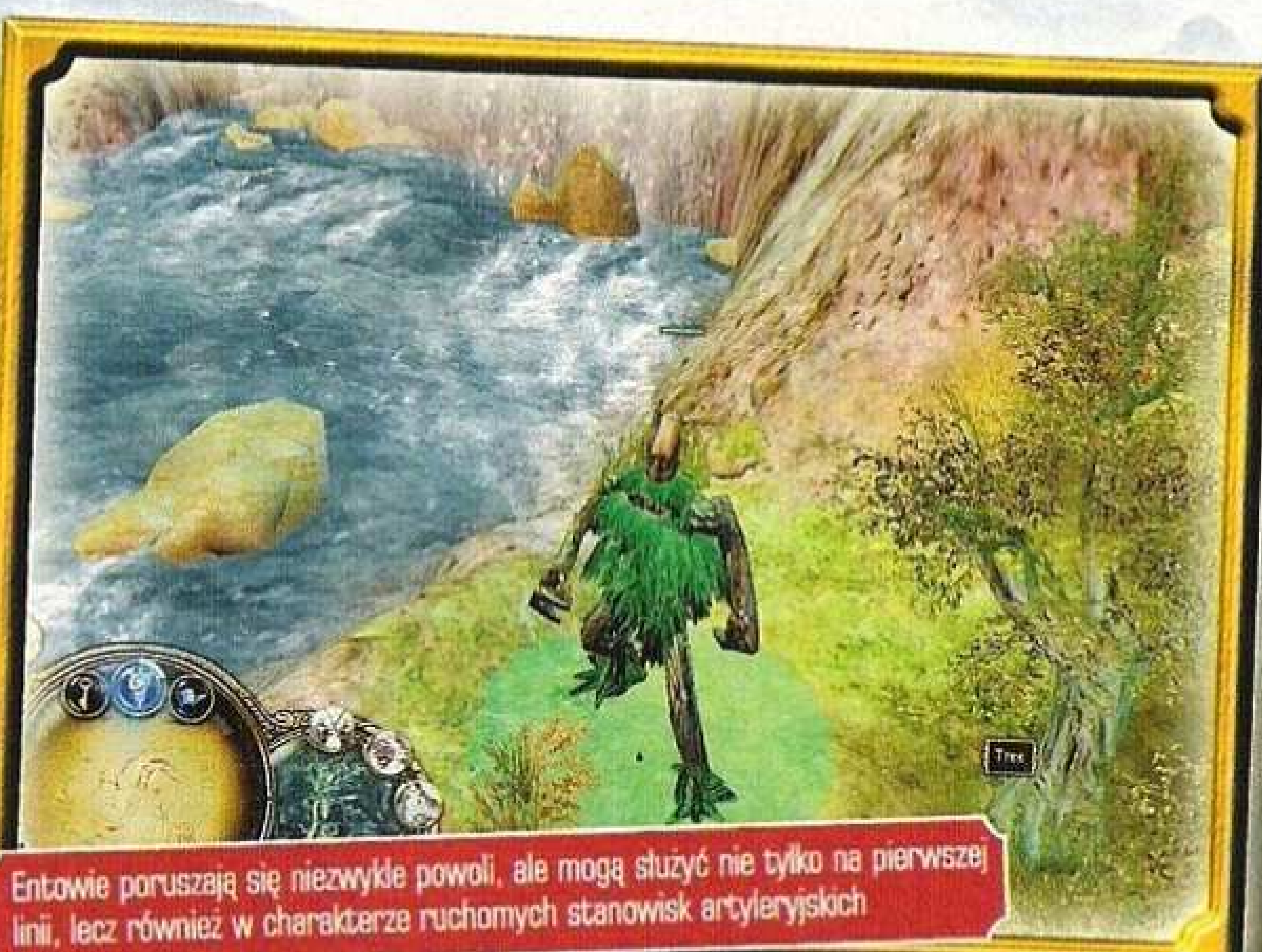
Dzieło Tolkiena nie miało do tej pory szczęścia do komputerowych adaptacji. Mieszanina przygodówki i akcji firmy Vivendi, zatytułowana LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING mogła służyć jako środek na wymioty. Z kolei przygotowany przez Sierrę RTS zatytułowany LOTR: WAR OF THE RING okazał się całkowitą sztampą. Nieco lepiej było w wypadku LOTR: RETURN OF THE KING, gry przygotowanej przez Electronic Arts. Ale co dzieło Tolkiena ma wspólnego z głupią, chociaż ładnie opracowaną łomotaniną? A na RPG opartego na Tolkienie nadal czekamy...



Jak wyleczyć Trolla? To bardzo proste! Wystarczy mu pozwolić, aby zeżarł Orka pochodzącego z twej armii



Liczba budynków, które możesz wznieść na terenie swego miasta, jest niestety ściśle limitowana


Entowie poruszają się niezwykle powoli, ale mogą służyć nie tylko na pierwszej linii, lecz również w charakterze ruchomych stanowisk artyleryjskich





Zdobywanie punktów mocy to jeden z ważniejszch elementów gry. Im lepiej radzisz sobie w czasie walk, tym szybciej przybywają punkty mocy. Następnie inwenstujesz je w konkretne zaklęcia...



Wezwanie Armii Nieumarłych to najpotężniejsze zaklęcie sił Dobra. Szkoda, iż trwa bardzo krótko



Przyzywanie Balroga to najsilniejszy czar Zła. Ten demon potrafi zmasakrować całe armie...

dzą" z jednego scenariusza do drugiego, dysponując zdobytymi wcześniej zdolnościami. W tym wypadku jednak nie zachodzi to automatycznie, misja po misji, gdyż w czasie trwania niektórych scenariuszy bohaterowie i wojska się zmieniają. Na przykład w jednym ze scenariuszy dowodzisz częścią Drużyny Pierścienia, a w kolejnym stajesz się wodzem rohańskiej kawalerii, walczącym o wyzwolenie kraju. Drużyna bawi właśnie gdzie indziej.

Miasta i ekonomia



BATTLE FOR MIDDLE-EARTH nie pozostawia ci niemal żadnej swobody, jeśli chodzi o budowę miast. **Tutaj od samego początku możesz wznosić budynki w ściśle określonych miejscach, znajdujących się wokół zamku.** W dodatku miejsc takich nie jest zbyt wiele, więc często musisz wybierać, z jakiego typu gmachów w ogóle zrezygnujesz. Podobnie ograniczony jesteś, jeśli chodzi o urządzenia obronne. Tutaj nie wzniesiesz wielu szeregów obronnych wież, jak można robić w niemal każdym RTS'ie, poczynając od DUNE 2, a kończąc na SPELLFORCE. W BATTLE FOR MIDDLE-EARTH wybudujesz tylko to, na co pozwala ci program, i w takim miejscu, w jakim sobie tego życzy. Nie powiem, żebym podobne rozwiązanie uważał za szczególnie interesujące, ale na szczęście twórcy wprowadzili możliwość przejmowania punktów na mapie, w których to punktach możesz zbudować posterunki lub infrastrukturę gospodarczą. Co się tyczy gospodarki, na szczęście w BATTLE FOR MIDDLE-EARTH zrezygnowano z upierdliwego zbierania surowców i wysyłania peonów do wszystkich krańców mapy w celu gromadzenia złota, drewna, ropy, kamieni szlachetnych, żelaza itp. (niepotrzebne skreślić). **W zależności od tego, siłami jakiej strony dowodzisz, budujesz farmę, tartak lub kuźnię, a surowce automatycznie spływają do magazynów.** Oczywiście można sobie zadać pytanie, czy takie rozwiązanie jest lepsze? W BATTLE FOR MIDDLE-EARTH nie zrujnujesz gospodarki wroga, niszcząc jego szlaki transportowe czy kopalnie. Teoretycznie można sobie wyobrazić sytuację, że wojna w danym scenariuszu będzie się toczyć w nieskończoność, ponieważ dostęp do surowców jest nieograniczony. I jeśli któraś ze stron nie znajdzie sił, by wedrzeć się do serca wrogiego państwa, przeciwnicy mogą się nawzajem szachować: każdy ma tyle sił, by się obronić, ale nie tyle, by poprowadzić decydujący atak. Związane jest to z kolejnym ograniczeniem: każda ze stron dysponuje pulą punktów Dowodzenia (Command) i nie może powołać armii, której siła/liczebność byłaby większa niż dopuszczalna.



Taktyki

Osoby przywykłe do RTS'owych zmagań szybko poczują się jak w domu. W końcu wszelkie gry bitewno-wojenne w jakimś stopniu bazują na podobnych pomysłach, wywodzących się zresztą z historii militariów. Machiny oblężnicze oraz łucznicy zniszczą wroga, zanim się zbliży, szarża kawaleryjska zrówna z ziemią nieprzygotowane na atak siły przeciwnika, a szczególnie potężne oddziały (np. Trolle) zapewnią bezpieczeństwo na pierwszej linii. **Jednak BATTLE FOR MIDDLE-EARTH jest grą o tyle dynamiczną, że wymaga od gracza poszukiwania nowych miejsc służących do rozbudowy gospodarczej infrastruktury.** I tych miejsc trzeba później bronić. Oczywiście można sobie poradzić, dysponując tylko budowlami, które mogą powstać w mieście-bazie, ale wtedy trzeba się liczyć z niemożnością wykorzystania wszystkich dostępnych w grze opcji.



Siły poszczególnych stron konfliktu nie różnią się między sobą w sposób tak znaczący, jak miało to miejsce na przykład w modelowym pod tym względem STARCRAFCIE. Wyjątkiem są jedynie wojska Mordoru, które dzięki Trollom oraz Mumakilom mogą postawić na ogromną siłę jednostek, a nie stworzenie licznej armii.

Jeśli zamierzasz rozegrać pojedyncze scenariusze, radzę na początek wybrać Gondor. Po pierwsze, zasady taktyczne są w tym wypadku oczywiste. Po drugie, dzięki możliwości budowy trebuchetów na murach fortecznych Gondor daje się łatwo obronić. Tak więc łatwo w sposób komfortowy przyswoić sobie zasady zabawy, nie narażając się na to, że zostanie się natychmiast zalanym przez wrogie armie.

Magia

Jeśli twoja armia dobrze sprawuje się na polu walki, to otrzymujesz w nagrodę punkty mocy, za które możesz następnie „wykupić" określone zaklęcia ustawione w oddzielnym menu, w hierarchicznej „drabince". Zaklęcia te odgrywają nieocenioną wręcz rolę na polu bitwy. Na przykład kierując siłami Dobra, możesz od początku uzdrawiać swe oddziały, a potem na przykład przyzywać sojuszników (Entowie, Elfy, konnicę Rohanu, Orły, Armię Nieumarłych), zmieniać rodzaj terenu na bardziej sprzyjający czy też powiększyć umiejętności bitewne dwóch ważnych bohaterów – Aragorna oraz Gandalfa. Z kolei kierując armiami Zła, zyskujesz moc błyskawicznego niszczenia lasów i zamieniania ich na surowce, zwiększania produkcji przemysłowej czy uzyskiwania surow-


Kiedy zniszczysz leża Goblinów, Trolli lub Wargów, znajdziesz na ich miejscu zapasy surowców, które trafią do twego magazynu



Rady na początek

1. „Ekonomia, głupku, ekonomia!". To hasło prezydenta Clintona pasuje jak ulał do BATTLE FOR MIDDLE-EARTH. Aby myśleć o powołaniu silnej armii, musisz zapewnić sobie przyzwoite zarobki. A więc pierwsze twoje budowle powinny służyć dostarczaniu surowców. Marketplace Gondoru pomoże ci dwukrotnie zwiększyć dochody z farm.



2. Wysyłaj zwiadowców. Na mapie znajduje się zwykle co najmniej kilka miejsc, w których możesz zbudować farmy, kuźnie lub tartaki. Jednak, uwaga! Bardzo często w ich pobliżu znajdują się leża wrogich istot, np. Goblinów lub Trolli. A zwłaszcza Trolle nie są łatwe do pokonania, gdyż potrafią jednym ciosem zabić cały oddział.

3. Jazda Rohanu i rycerze Gondoru są niewiarygodnie skuteczni w czasie szarży, a poza tym potrafią błyskawicznie przemieszczać się z jednego końca mapy na drugi. Ale oczywiście nie ma róży bez kolców. Pikinierzy są w stanie zatrzymać atak kawalerii, zdarza się również, że konie wkraczają na teren, na którym nie mogą puścić się galopem i przez to tracą niemal całą siłę bojową. Jeśli każesz atakować swym kawalerzystom, nie klikaj kursorem na konkretny oddział wroga, a daleko za nim. Konnica po prostu przejedzie po łbach orków i automatycznie wdepcze ich w ziemię.



4. Zwracaj uwagę na zdolności specjalne jednostek. Na przykład Trolle można uzdrowić karmiąc je orkami pochodzącymi z własnej armii. Możesz też zaopatrzyć je w pnie drzew lub głazy. Z kolei na Mumakile możesz wsadzić oddziały strzeleckie, które będą prowadzić ostrzał z ich grzbietów. Wtedy Mumakil odgrywa podwójną rolę: żywej machiny o ogromnej sile niszczenia oraz ruchomego punktu strzelniczego. Jeszcze wyraźniej widać to w przypadku bohaterów. Kiedyś zdziwiło mnie, dlaczego moja spora armia rozbiega się na wszystkie strony w panice. Cóż, wszystko dlatego, że zjawił się Król Nazguli i wydał z siebie charakterystyczny krzyk, który śmiertelnie przeraził ludzi...

5. Jedną z najważniejszych możliwości udoskonalania jednostek jest wprowadzenie do ekwipunku płonących strzał dla łuczników lub kuszników (na przykład bez nich pokonanie Entów jest bardzo trudne). Pamiętaj jednak, że w przeciwieństwie do większości RTS'ów, w THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH upgrade oddziałów NIE następuje automatycznie. Oznacza to, że najpierw musisz wynaleźć technologię, a potem zastosować ją w stosunku do konkretnego oddziału (czyli płacisz dwa razy – raz za same projekty, drugi raz za wprowadzenie ich w życie).

6. Punkty mocy zdobywasz na skutek udanych akcji wojskowych. Jeśli więc stworzyłeś świetną linię defensywy i mordujesz setki atakujących żołnierzy wroga, punkty będą przyrastały bardzo szybko. Wykorzystaj je rozsądnie. Jednoczesne powołanie wszystkich „magicznych" armii (Elfy, Orły, Nieumarli, kawaleria Rohanu itp.) i rzucenie ich na miasto wroga może przynieść fantastyczne rezultaty. Ale zwróć też uwagę na fakt, że armie przywołane zaklęciami mają ściśle określony czas istnienia. Oznacza to, że w pewnym momencie po prostu rozwiewają się w powietrzu. Dlatego też zaklęcie przywołujące armię Nieumarłych (która jest miażdżąco silna) najlepiej rzucić tuż przy mieście wroga. W innym wypadku może ona zniknąć, zanim wyrządzi poważniejsze szkody.



7. Bohaterowie, zarówno ci pozytywni, jak i ci negatywni, dysponują ogromną siłą (niestety nie dotyczy to hobbitów, którym trzeba dać do łapy kamienie, a potem trzymać ich z dala od bitewnego tłumu). Są w stanie zdobywać poziomy doświadczenia, co wiąże się z pozyskiwaniem nowych umiejętności. W czasie trwania kampanii utrata jednego z bohaterów zwykle oznacza przegraną w całym scenariuszu, ale w czasie trwania pojedynczej misji herosów możesz przyzywać w swoim zamku. Ci naprawdę dobrzy kosztują „oczy z głowy", ale też potrafią nieźle zaleźć wrogowi za skórę.

8. W czasie trwania kampanii znajdziesz miejsca, w których wybrany bohater automatycznie „wskakuje" na wyższy poziom doświadczenia. Sprawdź wcześniej, którego z herosów najbardziej opłaca się wyszkolić.

9. W scenariuszach typu Skirmish wybieraj na początku łatwych przeciwników (Easy Army), dopóki nie zdobędziesz stosownego doświadczenia i nie zaczniesz dysponować większą liczbą punktów dowodzenia (Command Points). Umożliwią ci one powołanie w kolejnych bitwach większej armii.





Złowrogie Oko Saurona przepatruje świat. Żołnierze Wolnych Ludów chowają s
przed jego blaskiem, a orkowie stają się silniejsi pod spojrzeniem Mrocznego W

SŁOWNICZEK

Jedyny Pierścień – magiczny artefakt o niewyobrażalnej mocy. Tylko jego zniszczenie może doprowadzić do pokonania sił Zła. W tym celu powstaje Drużyna Pierścienia, składająca się z dziewięciu przedstawicieli wolnych ludów.

Mordor – kraina rządzona przez złego boga-demona Saurona, pragnącego zniszczyć świat ludzi. Sauron stworzył Jedyny Pierścień, który utracił, ale którego powtórne zdobycie zapewni mu zwycięstwo.

Nazgule – inaczej: Upiory Pierścienia. Wielcy królowie, którzy zostali skuszeni przez siły Zła. W grze pojawiają się na grzbiecie smokopodobnych latających jaszczurów.

Gondor, Rohan – państwa walczące z siłami Zła. To drugie słynie ze swej niezwyciężonej konnicy.

Mumakil – słoń do n-tej potęgi.

Entowie – drzewoludzie, opiekunowie lasów. Ogromni i silni, ale obawiający się ognia. Po pewnych wahaniach stanęli po stronie sił Dobra.

Balróg – niezwykle potężny demon, służący siłom Zła.

Gandalf – czarodziej starający się zjednoczyć tytułowe Śródziemie (Middle-Earth) do walki z hordami Saurona.

Saruman – dawny zwierzchnik oraz mentor Gandalfa, który przeszedł na stronę sił Zła.

Armia Nieumarłych – armia duchów, które muszą odkupić swą dawną zdradę.

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH jest w tym wypadku, nietypową grą. Zdolność przywoływania Nieumarłych (zarezerwowaną zwykle dla nekromantów najgorszego sortu) mają tutaj siły Dobra. Jest to zresztą w absolutnej zgodzie z książkowym pierwowzorem.





Zgromadzenie Entów to miejsce, z którego może skorzystać władca Rohanu. I powoływać jako rekrutów potężnych drzewoludzi







ców w zamian za zabijanych wrogów. Ale możesz również wspierać orków za pomocą potężnego Oka Saurona, zsyłać na świat ciemność i wreszcie, last but not least, trafi ci się okazja wezwania samego Balroga. Co prawda, aby ten niezwykle silny demon pojawił się, potrzebne będzie zebranie co najmniej 44 punktów mocy, ale efekty są imponujące!

Magia funkcjonuje również jako zdolności specjalne poszczególnych bohaterów, które uzyskiwane są w miarę zdobywania doświadczenia. I tak na przykład Aragorn potrafi leczyć swych żołnierzy (a potem dostanie nawet do ręki cudowny miecz – Anduril), Boromir paraliżuje wroga, grając na rogu, Gandalf przyzywa atakujące obszarowo błyskawice, Saruman wysyła niszczące wielu wrogów naraz kule ognia, a Król Nazguli wydaje krzyk zmuszający wroga do ucieczki. Bohaterowie są ważni z jeszcze jednego powodu: po osiągnięciu odpowiedniego poziomu zyskują zdolność automatycznego zwiększania umiejętności żołnierzy znajdujących się w ich najbliższym otoczeniu.

Multimedia

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH nawiązuje do filmowej trylogii w sposób bardziej niż oczywisty. Głosy postaci zostały podłożone przez aktorów grających we „Władcy Pierścieni" i stąd też słyszymy wypowiedzi Gandalfa, Froda czy Sarumana. Po wybraniu konkretnego bohatera oglądamy również kadry z filmu przedstawiające np. biegnących Legolasa czy Gimliego. **Ścieżka muzyczna także pochodzi z filmu i w związku z tym można powiedzieć o niej tylko jedno: jest zachwycająca.** Poza tym autorzy BATTLE FOR MIDDLE-EARTH przygotowali krótkie filmiki wprowadzające do każdej misji, które zostały zrealizowane już na silniku samego programu. I wykonali w tym wypadku kawał dobrej roboty. Oczywiście większość będzie grać włączając opcję największego oddalenia kamery (bo wtedy łatwiej zorientować się w wydarzeniach zachodzących na polu bitwy). Ale radzę czasami przybliżyć obraz dla samej estetycznej satysfakcji. Te potężne Mumakile, gorejący Balrog, łucznicy wysyłający ulewę płonących strzał, Trolle chwytające Orków i pożerające ich jednym szybkim kłapnięciem szczęk, setki żołnierzy unoszących w triumfie ramiona i wrzeszczących z radości... Ha, to się ogląda!

Ocena

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH to jedna z najlepszych gier, w jakie miałem ostatnio okazję grać. Nie wywołała we mnie aż takiego entuzjazmu jak SPELLFORCE, ale z bardzo prostego powodu: za mało tu ulubionych przeze mnie rolplejowych wtrętów. Jednak nie zmienia to faktu, że chłopcy z Electronic Arts odwalili kawał świetnej roboty. Jasne, zawsze można się czepiać i powiedzieć: scenariusze są czasami zbyt krótkie, mapy zbyt małe, strony konfliktu za mało zróżnicowane, możliwości ekonomiczne zamknięte w zbyt ciasnej klatce, a bohaterowie mogliby być bardziej „rolplejowi". **Jednak najważniejsza jest jedna rzecz: w BATTLE FOR MIDDLE-EARTH po prostu znakomicie się gra i mnie osobiście ciężko było się oderwać od komputera.** A ponieważ takiego stanu ducha nie zaznaję zbyt często (gdyż z nałogowego grania, Bogu dziękować, już się wyzwoliłem), więc przygody Gandalfa, Sarumana et consortes stawiam na wysokim miejscu na mojej półce...

Balrog nie tylko jest silny i wytrzymały, ale posiada zdolność pozwalającą niszczyć całe budynki jednym gorącym tchnieniem

Ostrzeżenie!

Niestety THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH jest programem, który pełną satysfakcję da tylko posiadaczom bardzo silnych komputerów. Przez „bardzo silnych" rozumiem najszybsze dostępne procesory oraz karty graficzne najnowszej generacji. Cóż, oto zapłata za wysoką jakość...

Dane dotyczące wymagań sprzętowych zostały podane w metryczce zgodnie z informacjami producenta. Ale radzę przemnożyć je co najmniej przez dwa.

LotR: Battle for Middle-Earth

6–

RTS

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.3 GHz, 256 MB RAM, 3.5 GB HDD, DVD-ROM

cena 140.00

* **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **EA Games / EA Polska**
* www.eagames.pl

\+ Świetna oprawa, ciekawy scenariusz, długa rozgrywka

– Zbyt mało elementów role-playing

Grafika 5+ | Dźwięk 6– | Frajda 6–

Dla miłośników Tolkiena gra obowiązkowa. Bardziej wierna filmowi niż książce, ale oferuje długie godziny świetnej zabawy. Tylko te wymagania...

tekst: Jacek

Nawalić do kosza – to popularne powiedzenie nabiera właśnie nowego znaczenia...

EA SPORTS NBA LIVE 2005



Od 1996 roku o serii NBA mówi się, że wygląda jak transmisja telewizyjna...


Gigant George, stojąc przy linii bocznej, jest w stanie dosięgnąć kosza!

Najlepsza liga koszykówki ruszyła w rozszerzonym, trzydziestodrużynowym składzie. Śledząc rozgrywki, możesz jednocześnie wczuć się w rolę uczestnika tych elitarnych zawodów.

Początkowo będzie ci się grało nieco topornie, chłopaki nie będą trafiać, zamiast dwutaktu popełnią faule ofensywne, a w obronie zagrają jak najwięksi frajerzy. Kiedy jednak opanujesz podstawy, z każdym meczem cieszyć się będziesz kolejnymi udanymi akcjami, a po pewnym czasie stwierdzisz, że dwutakt z minięciem 3 przeciwników to banał. **Trochę ci to zajmie, ponieważ producent, z zupełnie niezrozumiałych powodów, napisał instrukcję tylko dla właścicieli pada.** W efekcie różnorodność wsadów i zagrywek możesz poznać jedynie w praktyce. Paranoicznie najłatwiejszy do wykonania jest alley-oop, od którego radzę zacząć podbijanie parkietów.

Twórcy gry przygotowali po cztery gotowe akcje w ataku i obronie. Przydatne są zwłaszcza warianty gry defensywnej, gdyż bez nich odpieranie ataków jest niezwykle trudne. Jeśli twoi gracze będą na kacu lub nie nastawią dobrze celowników, przy zbiórkach w ataku mocno się napracujesz. Mimo kilku nowych możliwych wariantów dobitek, zebrać piłkę pod tablicą przeciwnika jest ciężko.


Ostatnie skoki Małysza potwierdzają, że biali nie potrafią skakać...

Największą zaletą NBA 2005 jest różnorodność trybów gry: do wyboru dostajesz mecz towarzyski, sezon, play-offs, grę 1 na 1, konkurs wsadów, rzuty za 3 punkty czy grę z koszem. Co prawda programiści EA Sports nie przewidzieli listopadowych wydarzeń w NBA i zapomnieli dodać do gry możliwość bójki rodem z NHL, ale na nudę na pewno nie będziesz narzekał. Podobnie jak w innych pozycjach EA Sports, istnieje opcja Dynasty pozwalająca łączyć zadania zawodnika i trenera. Masz do dyspozycji niesamowitą ilość statystyk, dzięki którym możesz odpowiednio przygotować i zestawić zespół. **Każdego zawodnika możesz prześwietlić na wylot, oceniając jego skuteczność, formę, waleczność, ilość przechwytów, asyst itp.** Jako trener-manager masz stały kontakt z właścicielem klubu, lekarzami, agentami, śledzisz także, co dzieje się w innych drużynach i współpracujesz ze swymi asystentami. Dynasty Mode wciąga za sprawą wielu opcji działań i sprawia, że rozegranie sezonu nie pójdzie ci szybko. **Szkoda tylko, że mimo fantastycznej rozbudowy statystyk nie mają one realnego przełożenia na grę.** Tym sposobem jedyny przedstawiciel sumo w koszykówce, Shaquile O'Neal, może być perfekcyjnym wykonawcą rzutów wolnych, zwinnie dryblować i dawać się przepchnąć pod koszem o wiele słabszym od siebie zawodnikom. Po kilku dniach grania przeszkadzać zaczyna również ograniczona liczba możliwych do wykonania zwodów.

Nowością jest weekend All-Stars, w ramach którego możesz rozegrać mecz gwiazd, mecz debiutantów, turniej rzutów za 3 i wsadów. Jeśli wśród dostępnych w grze drużyn (30 ligowych, plus gwiazdy poszczególnych dekad i reprezentacja Europy) nie znajdziesz swoich idoli, możesz stworzyć własnych zawodników. A jeśli ci znani mają, twym zdaniem, zły image, możesz zabawić się w ich stylistę zmieniając im wygląd. Tym sposobem Kevin Garnett może stać się wąsaczem, Alan Iverson skinheadem, a Kobe Bryant długowłosym hipisem.

NBA 2005, w przeciwieństwie do innych wydawnictw EA Sports, nie powala na kolana grafiką. Postacie są nieco kanciaste, lekko niesymetryczne, szpony mają nieco przydługie. Odwzorowanie twarzy też jest nieco gorsze niż w FIFIE czy NHL. Dźwięk stoi na przyzwoitym poziomie, odgłosy z boiska są dość wierne, towarzysząca muzyka przyzwoita. Całość daje grającemu sporo frajdy.

NBA LIVE 2005 — 4+

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 256 MB RAM, 1.8 GB HDD
- cena 129.99
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **EA Sports / Electronic Arts Polska**
- www.nbalive05.com

\+ Wiele możliwych trybów gry, dopracowana Dynasty Mode

– Zbyt mała liczba zwodów, brak instrukcji obsługi klawiatury

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5

NBA 2005 dostarczy wiele frajdy fanom koszykówki, zwłaszcza tym zaopatrzonym w pada. Lepszej gry na PC nie ma

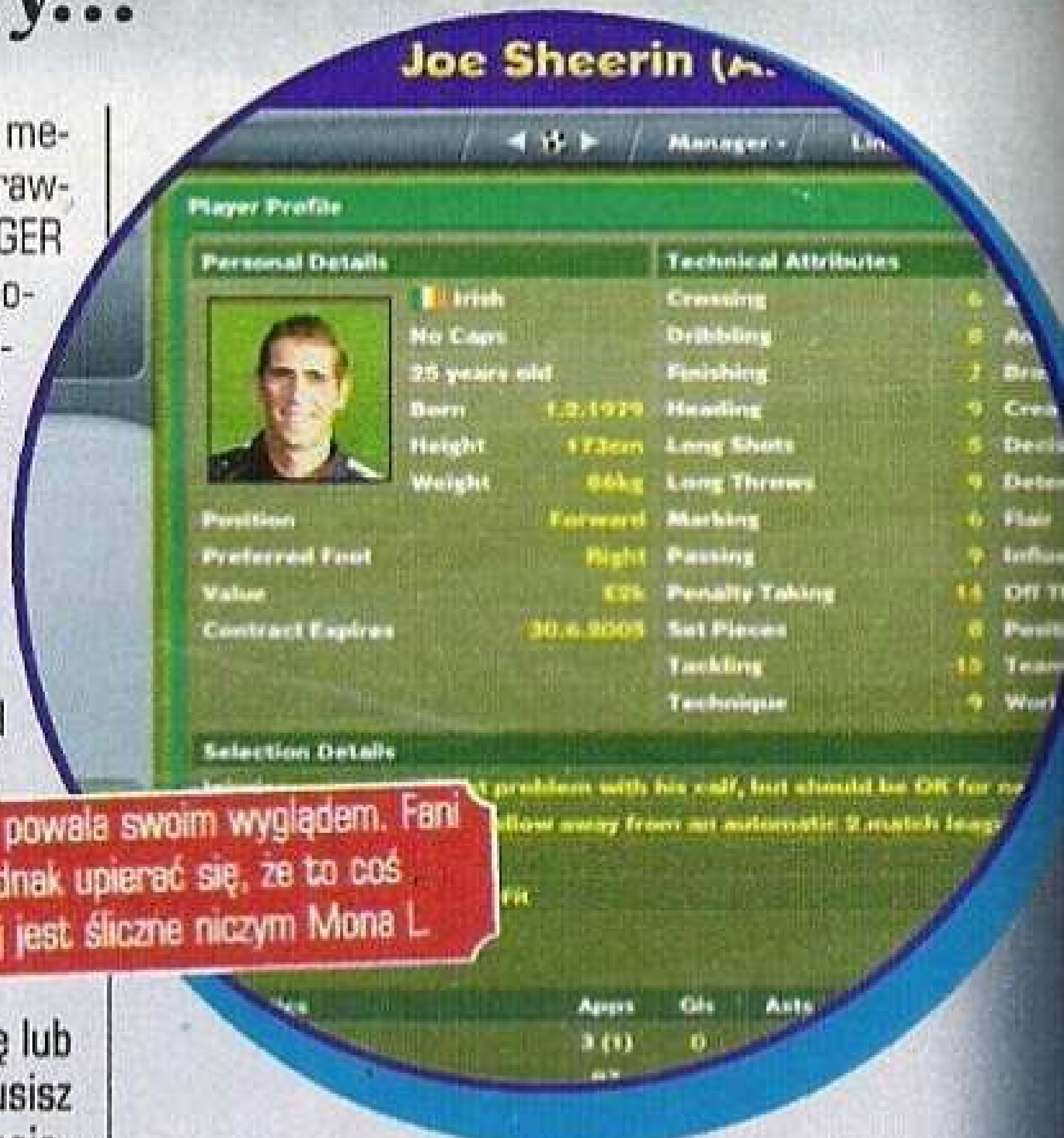
Tekst: Kamil „Bono" Brzózka

FOOTBALL MANAGER 2005

Tabeleczki, statystyczki, wykresiki, analizy. Totalny hardcore. Dla jednych genialny, dla innych szmatławy...

Jeżeli uważasz, że jesteś urodzonym menadżerem piłkarskim, możesz sprawdzić się, grając w FOOTBALL MANAGER 2005. Bądź pewny, że najnowsza pozycja Sports Interactive i CD Projektu przetestuje twoje kompetencje jako następcy Pablo Janasa.

Twórcy FM 2005, następcy CHAMPIONSHIP MANAGERA, tradycyjnie już zadbali o profesjonalny zestaw lig i drużyn. Jako gracz masz do wyboru 158 lig z 51 państw, w których skład wchodzi ponad ćwierć miliona piłkarzy. Dzięki współpracownikom z całego świata liczba danych powala na kolana. Równie imponujący jest zakres obowiązków, jakim musisz podołać. **Kiedy już wybierzesz drużynę lub przyjmiesz ofertę jednego z klubów, musisz z marszu poprowadzić zespół tak, aby osiągnął satysfakcjonujące wyniki sportowe i ekonomiczne.**



Gra nie powala swoim wyglądem. Fani będą jednak upierać się, że to coś powyżej jest śliczne niczym Mona L.

Jako trener aplikujesz swym podopiecznym odpowiednią ilość ćwiczeń. Wahania formy swojej drużyny śledzisz dzięki obszernym statystykom, którymi na bieżąco opisywani są wszyscy twoi piłkarze. Oprócz wartości piłkarskiej możesz obserwować również morale każdego zawodnika, jego rolę w drużynie itp. Opracowując taktykę, możesz precyzyjnie wyznaczyć zadania każdemu pojawiającemu się na murawie graczowi. Ustalasz m.in.: sposób poruszania się po boisku, rodzaj podań, strzałów, wykonanie stałych fragmentów gry, zachowanie w obronie, ataku itp. Jeśli jesteś wytrwały i poświęcisz taktyce trochę czasu, żaden z twoich zawodników nie pozwoli sobie nawet na sekundę improwizacji. W pracy pomaga ci liczny sztab (asystenci, lekarze, masażyści, poszukiwacze talentów itp.), któremu zlecasz odpowiednie zadania.

Nieodłączną częścią twojej roboty będzie polityka transferowa oraz kadrowa, w ramach których negocjujesz kontrakty z obecnymi i potencjalnymi zawodnikami, dbasz o dyscyplinę w zespole (masz możliwość ukarania graczy) oraz troszczysz się o wzbogacenie kadry. Najbardziej ambitni menadżerowie mogą pozbawić zawodników nazwisk i atrybutów, decydując się na podejmowanie decyzji transferowych i kadrowych na podstawie tzw. nosa.

Ciekawymi nowinkami są: opcja wojny psychologicznej przed meczem oraz rozbudowany kontakt z mediami. Tym sposobem już przed wybiegnięciem na murawę dopieczesz swojemu konkurentowi z drużyny przeciwnej, a także ukształtujesz swój wizerunek w rozmowach z prasą. To ostatnie jest szczególnie ważne dla menadżera prowadzącego kadrę narodową.

O ile wszystkie wyżej wspomniane opcje czynią FOOTBALL MANAGERA 2005 grą nieprzeciętną, to dźwięk i grafika, a raczej ich brak, są kompletnym nieporozumieniem. Jedyną pozytywną rzeczą w technikaliach jest dość duża przejrzystość i łatwość sterowania. Jednak graficzne elementy tytułu reprezentują bardziej epokę ATARI niż XXI wiek. Oglądając mecze, będziesz zmuszony obserwować ruchy okrągłych pchełek z nazwiskami na dole. A jeśli będziesz chciał zobaczyć jakieś zdjęcia, lepiej sięgnij na półkę po album z ostatnich wakacji. Dźwięk to już totalna katastrofa. **Sprowadza się do wrzawy na trybunach w wypadku groźnej akcji i gwizdka sędziego na koniec spotkania.** To jedyne zauważalne odgłosy w całej grze.

Choć merytorycznie FM2005 jest lepszy od odpowiednika wydanego przez EA Sports, fatalna oprawa audio powoduje, że na pierwszy rzut oka gra bardziej odpycha niż przyciąga. Miłośnicy serii CHAMPIONSHIP MANAGER niech jednak nie spoglądają na tabelkę z oceną. Mogą kupować grę w ciemno, jest genialna. Jednak dla przeciętnego gracza chcącego wniknąć w świat menadżerów tytuł będzie nieporozumieniem.



Kolejna tabelka. Po boku śliczne, wielowymiarowe, pachnące trawą boicho. Jak tu nie kochać tej gry?

Czempionszip 5

Pogrążony w finansowym kryzysie Eidos rozstał się z chłopakami z SI Games, lecz nie zrezygnował z dochodowej serii. Utworzona naprędce firemka Beautiful Games Studio wzięła się ostro do roboty. Zapowiadany na wiosnę 2005 CHAMPIONSHIP MANAGER 5 będzie równie rozbudowany co FOOTBALL MANAGER 2005, zyska ponadto bardziej przejrzysty interfejs, dopracowane opcje trenerskie oraz bazę zawodników przygotowaną przez profesjonalną firmę futbolową. Sama gra ma działać błyskawicznie...

Football Manager 2005 — **4+**

Menadżer piłkarski

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 650 MB HDD — cena 99.99
- **Gra na platformy:** PC — ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Sports Interactive / CD Projekt** — www.footballmanager.net

\+ Rekordowa liczba lig, polska wersja, zarządzanie klubem

− Słaba grafika, żenujący dźwięk

Grafika 3 · Dźwięk 2 · Frajda 5+

Wszyscy fani gatunku wpadną w ekstazę, jednak **ci, którzy lubią ładne obrazki, będą marudzić**

tekst: Kamil „Bond" Brzózka

Masz do dyspozycji zarówno magię, jak i miecz. I musisz poradzić sobie w świecie pełnym wrogów

Battle Mages

Świat, w którym żyje twój czarodziej, jest bardzo niebezpiecznym miejscem. Różnego rodzaju potwory, nieumarli, bandyci – wszyscy oni czyhają na twe życie. Na szczęście, oprócz magii (na pierwszych etapach rozgrywki – słabiutkiej), dostajesz również do dyspozycji siły zbrojne. Jednak na samym początku gry, jak to zwykle bywa w programach tego rodzaju, ani sobie specjalnie nie poczarujesz, ani też nie powołasz licznych oddziałów. Ot, jesteś niewprawnym magiem, który oprócz opcji poznania zaklęć z różnych szkół magii ma też możliwość powołania zbrojnych.

Gra została podzielona na etapy, w czasie których wypełniasz misje zlecane ci przez napotkane postacie. Misje te mogą być zarówno kluczowe dla zakończenia danego scenariusza, jak i alternatywne – służące tylko zdobyciu bogactwa oraz chwały. W czasie każdej bitwy (a jest ich naprawdę sporo i o zróżnicowanym poziomie trudności) twój czarodziej otrzymuje punkty doświadczenia. Może je następnie chytrze zamienić na szereg przydatnych umiejętności. A to pozna nowe zaklęcia, a to nauczy się, jak dowodzić większymi grupami żołnierzy, a to rozwinie zdolności magiczne lub nabędzie kilka szczególnych cech ułatwiających mu radzenie sobie na polach bitew.

Twoi żołnierze służą ci zwykle, walcząc w kilkuosobowych oddziałach (ich liczebność zależy od rodzaju jednostki), a więc rozkaz wydajesz nie jednej postaci, lecz całej formacji. Cały taki oddział nabiera doświadczenia w miarę sukcesów na polach bitew, co przekłada się na zwiększoną liczbę punktów życia czy silniejsze ataki. Jeśli zanotujesz straty wśród swych ludzi, możesz uzupełnić je rekrutami powołanymi w najbliższym mieście. Problem w tym, że oddziały mają czasem kłopoty z wykonywaniem rozkazów. Oznacza to, że na przykład czterech paladynów tłucze się z wrogiem, a dwóch pozostałych stoi tuż przy walczących i dłubie palcem w nosie, zamiast zrobić kilka kroków i zajść przeciwnika od tyłu. Jednak na koncie plusów Sztucznej Inteligencji można zapisać, że wróg postępuje czasami bardzo chytrze, starając się przebiec pomiędzy twymi jednostkami pierwszej linii i wbić się od razu w „miękkie podbrzusze", czyli zaatakować oddziały walczące za pomocą broni dystansowej. Twoi żołnierze również reagują agresją na pojawienie się wroga w ich polu widzenia. To zresztą czasem bywa kłopotliwe, bo niekiedy wolałbyś, by nie pędzili tak gwałtownie do przodu. Jednak błędem, który wywołał moje totalne zdumienie, jest fakt, że kliknięcie myszką na minimapę nie przenosi obrazu kamery na wskazany teren. Przyznam, że głęboko to mną wstrząsnęło :). Oczywiście nie wyobrażam sobie, aby w patchu podobny błąd nie został poprawiony, gdyż bardzo utrudnia on szybkie przechodzenie pomiędzy jednostkami oraz obserwowanie, jakie wydarzenia zachodzą na świecie. Trudno też nie zauważyć poważnych błędów związanych z przygotowaniem interfejsu. Niestety graczom nie ułatwiono opcji związanych zarówno z korzystaniem z czarów, jak i z operacjami dokonywanymi na terenie miast.

W RTS'ach stało się już niemal regułą, że cele misji zmieniają się dynamicznie w miarę upływu czasu i poznawania terenu bądź rozmów z ludźmi. Podobnie jest w BATTLE MAGES, gdzie weźmiesz udział w misjach, od których nie zależy ukończenie scenariusza, ale które dostarczą ci gotówkę lub punkty doświadczenia, pozwolą rekrutować nowych żołnierzy itp.

BATTLE MAGES nie jest ani grą nowatorską, ani zachwycającą multimedialnie, ani fabularnie wciągającą (a taka była dla mnie na przykład SPELLFORCE, którą uważam za modelowy przykład połączenia strategii, taktyki i role-playing). Jednak nie jest to program zły i na pewno spędzisz przy nim kilka miłych wieczorów, jeśli akurat nie masz nic lepszego do roboty.



Sign of Darkness

W pierwszym kwartale przyszłego roku (czyli 2005) pojawi się rozbudowany dodatek do BATTLE MAGES, zatytułowany SIGN OF DARKNESS, czyli ZNAK CIEMNOŚCI. Gracz znowu wcieli się w młodego, początkującego maga, który nieoczekiwanie dla siebie samego pozna wiele pilnie skrywanych tajemnic dotyczących przeszłości i przyszłości świata. Do dyspozycji dostaniesz cztery nowe kampanie, nowe, grywalne rasy (krasnoludy oraz nieumarli) i nowy dział magii (Dark Magic) dla czarodziejów. Poza tym w dodatku udoskonalono kwestie związane z handlem, rozbudowano elementy RPG oraz wprowadzono wiele nowych magicznych artefaktów.



Na polu walki korzystasz z siły zbrojnych oddziałów oraz z magii, jaką dysponuje czarodziej – główny bohater gry



W BM poprowadzisz swe oddziały do walki z licznymi potworami terroryzującymi kraj

Battle Mages **4–**

Taktyczna-RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz. 128 MB RAM, 900 MB HDD
- cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Buka / Nicolas Games**
- www.buka.com

\+ Ciekawe misje oraz fajne opcje związane ze szkoleniem wojska

– Kłopoty z ustawianiem kamery i mapowaniem, błędy SI

Grafika 4– | Dźwięk 4 | Frajda 4–

Zadaniem początkującego (potem już potężnego!) czarodzieja jest wykonanie szeregu misji, w których dowodzi oddziałami wojskowymi

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Prince of Persia: Warrior Within

Perski książę powraca w mroczniejszej atmosferze i z bagażem doświadczeń na karku


We wprowadzeniu do gry dowiadujesz się, kto cię ściga

Rola recenzenta bywa czasem zdecydowanie niewdzięczna. Przekonałem się o tym, nie po raz pierwszy zresztą, przy okazji PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN. Co bowiem zrobić z grą, w stosunku do której ma się ambiwalentne uczucia? Z jednej strony, cenię kolejną odsłonę KSIĘCIA PERSKIEGO – za dynamiczną rozgrywkę, za mroczny klimat i niebanalny pomysł na fabułę. Z drugiej strony, drażniła mnie konieczność wielokrotnego podchodzenia do pułapek czy przeciwników-bossów. W dodatku grałem przy użyciu klawiatury, co w przypadku tej gry mogło się skończyć tylko jednym – pianą na ustach i frustracją, gdy po raz n-ty wpada się w tę samą zasadzkę lub dostaje baty od tej samej lali w lateksach. Czyli krótko mówiąc: cenię tę grę, ale jej nie znoszę!

Persja, czyli Iran

Warto wiedzieć, skąd pochodzi nasz główny bohater. Otóż Persja to dawna nazwa obecnego państwa Iran. Jako odrębny kraj Persja istniała oficjalnie od siódmego wieku przed naszą erą, kiedy to rządy w niej objęła dynastia Achemenidów. Między innymi Persom zawdzięczamy dyscyplinę maratonu – w V wieku przed naszą erą Imperium Perskie przegrało bitwę z Grekami właśnie pod Maratonem. Nowa nazwa, czyli „Iran", została wprowadzona w roku 1935. Ludzie władający językiem perskim zamieszkują nie tylko tereny Iranu, ale stanowią też większość populacji takich krajów jak Uzbekistan, Tadżykistan i Afganistan.

Ścigany

Akcja PoP: WARRIOR WITHIN rozgrywa się w kilka lat po wydarzeniach z SANDS OF TIME. Księciu przyszło wypić piwo, którego sam nawarzył: przypomnijmy, że w poprzednim odcinku uwolnił Piaski Czasu, czym naraził się na gniew strażniczki Cesarzowej Czasu oraz Dahaki (postaci powstałej w wyniku uwolnienia piasków). Dahaki nie spocznie teraz, nim naszego bohatera nie ukatrupi. No i chwała Bogu oraz twórcom gry, że uwolnili nas od sztampy. Nareszcie doczekałem się bohatera-egoisty, który ma losy zagrożonego świata w głębokim poważaniu. Księciu, skazanemu przez swoją prześladowczynię na wieczne uciekanie, chodzi jedynie o uratowanie własnego, za przeproszeniem, tyłka. Teraz znalazł się na Wyspie Czasu – wymyślił sobie bowiem, że wróci do przeszłości i postara się zapobiec powstaniu Piasków Czasu, tym samym zmieniając bieg historii i uwalniając się od gniewu Dahaki.

Na dwoje księciunio rozcina

Atmosfera w porównaniu z SANDS OF TIME jest bardziej mroczna, a bohater nieco zmężniał i stał się bezwzględny. Do tego przemawia głosem typka spod ciemnej gwiazdy i rzuca hasła typu: „you bitch" (a bynajmniej nie gada wtedy do potulnego pieska płci żeńskiej). W grze dominują kolory ciemne oraz krwista czerwień. Główny bohater, który w WARRIOR WITHIN otrzymał dostęp do drugiej broni ręcznej, stał się jeszcze skuteczniejszy w szlachtowaniu napotkanych przeciwników. Łącznie do dyspozycji masz kilkadziesiąt typów broni drugorzędnych (takich jak topory, miecze, maczety), które możesz zabierać pokonanym wrogom. Kwestią sporną jest, czy używanie obu rąk do trzymania broni jest zawsze najlepszym rozwiązaniem. Uważam, że równie skuteczne jest duszenie i rzucanie przeciwnikami, a do tego potrzebna jest jedna wolna ręka. W dodatku tylko przy jednej broni w ręku można wykonać ruch, który sprawiał mi najwięcej frajdy – przeskakiwanie nad wrogiem i natychmiastowy obrót kończący się obcięciem delikwentowi głowy. Cudo, i do tego najczęściej pokazywane w zwolnionym tempie!




Walka z głównymi postaciami jest piekielnie trudna

Autorzy dokonali najwięcej zmian w stosunku do SANDS OF TIME właśnie jeśli chodzi o walkę. Poza wspomnianym już ciskaniem rywali po kątach i używaniem dwóch broni równocześnie, pojawiły się też nowe ruchy – na przykład szybki obrót wokół stojącej kolumny i cięcie wszystkiego, co nawinie się pod miecz. Co do innych nowych ruchów, to nie jestem aż takim PoP-ekspertem, żeby się tu przesadnie wymądrzać. Skłaniałbym się za to do ogólnej refleksji, że tryb walki jest równocześnie błogosławieństwem i przekleństwem. System bitewny został przez autorów nazwany Free-Form Fighting (FFF), co oznacza, że ogromna liczba kombosów pozwala graczowi rozwinąć własny styl walki. Z drugiej strony, choć wszystko tak ślicznie brzmi, przynajmniej na klawiaturze + mysz granie kończy się po prostu totalnym chaosem i wciskaniem na oślep kolejnych sekwencji klawiszy, licząc, że coś z tego wyjdzie. Dla mnie takie debilne klepanie mija się z celem, ale może po prostu jestem na taką zabawę za stary lub zbyt mało sprawny. Przed pierwszym odpaleniem gry system informuje, że najlepsze wyniki daje używanie joysticka lub gamepada – tym razem proponowałbym tę uwagę

GŁÓWNE POSTACI Z GRY



Dahaka – ta wielka, przerażająca kreatura powstała na skutek uwolnienia Piasków Czasu. To ona ściga księcia i nie zatrzyma się, dopóki go nie wyeliminuje. Jej przemarszowi towarzyszy trzęsienie ziemi i wpadanie napotkanych istot w dziurę czasową.



The Empress of Time – Cesarzowa Czasu wydaje się z pozoru piękną kobietą, ale z pewnością nie jest to istota ludzka. Powstała wieki temu i żyje tylko w przeszłości, ale zarządza hordami potworów w teraźniejszości. Jest potężna i nie zna litości.



Kaileena – kiedy książę ją spotyka, wydaje się służącą Cesarzowej Czasu. Gdy główny bohater odbija ją z rąk Shahdee, Kaileena odwdzięcza mu się podpowiadając, jak zapobiec stworzeniu Piasków Czasu.



Sandwraith – kolejny przeciwnik (choć nie aż tak groźny), który ma zatrzymać księcia, zanim ten dotrze do Cesarzowej.



Shahdee – ponętna, zaufana podwładna Cesarzowej. Jej zadaniem jest powstrzymać księcia przed zejściem na ląd.

wziąć głęboko do serca. Ja ją zignorowałem i już przy pierwszej panience-bossie nabiedziłem się i napociłem okropnie. A gdy przyszło do pokonywania przeszkód (obrotowe pale z nabitymi mieczami, podłogi z kolcami itp.), to zwyczajnie wkurzyłem się.

Po własnych śladach

Rozpisałem się o walce i akrobacjach, bowiem te elementy są najważniejsze w WARRIOR WITHIN. Znajdziesz też szczątkowe ślady gry przygodowej, ale zagadek nie można zaliczyć do wymagających. Zasadniczo sprawa sprowadza się do przełączania dźwigni i np. tworzenia przez to nowych platform z przesuwanych belek drewna.



Podstaw walki nietrudno się nauczyć

Całość przygody rozgrywa się na wyspie, ale to nie oznacza, że widoki są monotonne. Odwiedzasz sporo różnorodnych lokacji: wrogi statek, zamek, bibliotekę, jaskinie, plażę czy Organic Tower – bodajże najpiękniejszy rejon w całej grze. Dodatkowym smaczkiem jest możliwość podróżowania w czasie, co oznacza, że to samo miejsce możesz zobaczyć w przeszłości i w teraźniejszości.



Co ciekawe, w tej części gry nie poruszasz się w sposób liniowy. Możesz powracać do miejsc, które już wcześniej spenetrowałeś, zastając ten sam typ pułapek i tych samych wrogów. Ma to swoje dobre strony, bowiem dzięki temu łatwiej sobie z przeciwnikami poradzić. Jednak niektórym graczom może się taki „come-back" wydawać nieco nużący. W trakcie podróży poszukaj skrzyń ze skarbami i ukrytych komnat regenerujących zdrowie.

Każdy rejon kończy się spotkaniem z bossem. Są to postacie równie efektowne wizualnie (złe paniusie w skąpych strojach chociażby), co wymagające od strony bojowej. Już pierwsza dziewczyna na pokładzie statku dała mi na dzień dobry ostry wycisk. Walczyłem z nią chyba ze 20-25 razy, aż się zorientowałem, że kluczem do sukcesu jest najpierw blokowanie jej ciosów, a dopiero później wyprowadzanie własnych. Przyznam, że nie lubię gier łatwych, ale tu z balansem, jak dla mnie, jest coś nie tak. Zwykłych przeciwników szlachtowałem z zawiązanymi oczami, a z bossami musiałem się potwornie namęczyć (w chwili wybuchu niepohamowanej złości moja biedna klawiatura nawet raz wylądowała z hukiem na podłodze). Ja tak po prostu nie lubię!

Skrzek i rzępolenie

Jeśli jednak mam zwracać uwagę na jakieś większe niedociągnięcia WARRIOR WITHIN, wskazałbym na dwie kwestie. Po pierwsze, jak w wielu innych konwersjach z konsol, ustawienie kamery zupełnie mi nie odpowiada. Co prawda czasem da się ją zatrzymać za plecami bohatera w klasycznym ustawieniu TPP, ale bywa i tak, że zmuszony jesteś obserwować grę pod jakimś potwornym kątem, gdzieś na pograniczu kamery z ALONE IN THE DARK i pierwszych części MORTAL KOMBAT. Jeśli – tak jak ja – jesteś przyzwyczajony do standardowego FPP lub TPP, prowadzenie walki, a tym bardziej pokonywanie przeszkód, przysporzy ci sporo kłopotów. Autorzy w jednym z wywiadów dostępnych w Sieci sugerują, że grę można przejść w 15 godzin. Grając na klawiaturze, spokojnie przemnóż sobie ten czas przez dwa.

Drugi aspekt gry, który jest – nie owijając w bawełnę – fatalny, to udźwiękowienie. Głos głównego bohatera i bossów można by od biedy jakoś znieść, gdyby nie fakt, że ich komentarze powtarzają się bardzo często, a przez to nużą. Okrzyki albo lepiej: skrzeko-pisk pomniejszych oponentów można już za to określić tylko jako porażkę. Do tego dochodzi muzyka, o której lepiej w ogóle nie mówić.

Reasumując, należy uczciwie stwierdzić, że PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN to krok naprzód w stosunku do poprzedniej edycji gry. Jest to dzieło ciekawe, o bardzo dobrej grafice i wartkiej akcji. A że mnie denerwuje skakanko-rąbanka, to już zupełnie inna historia.

Zimna woda zdrowia doda!

tekst: Bartosz „baRteS" Lewandowski

Prince of Persia: Warrior Within — **4+**

Zręcznościowa-platformowa

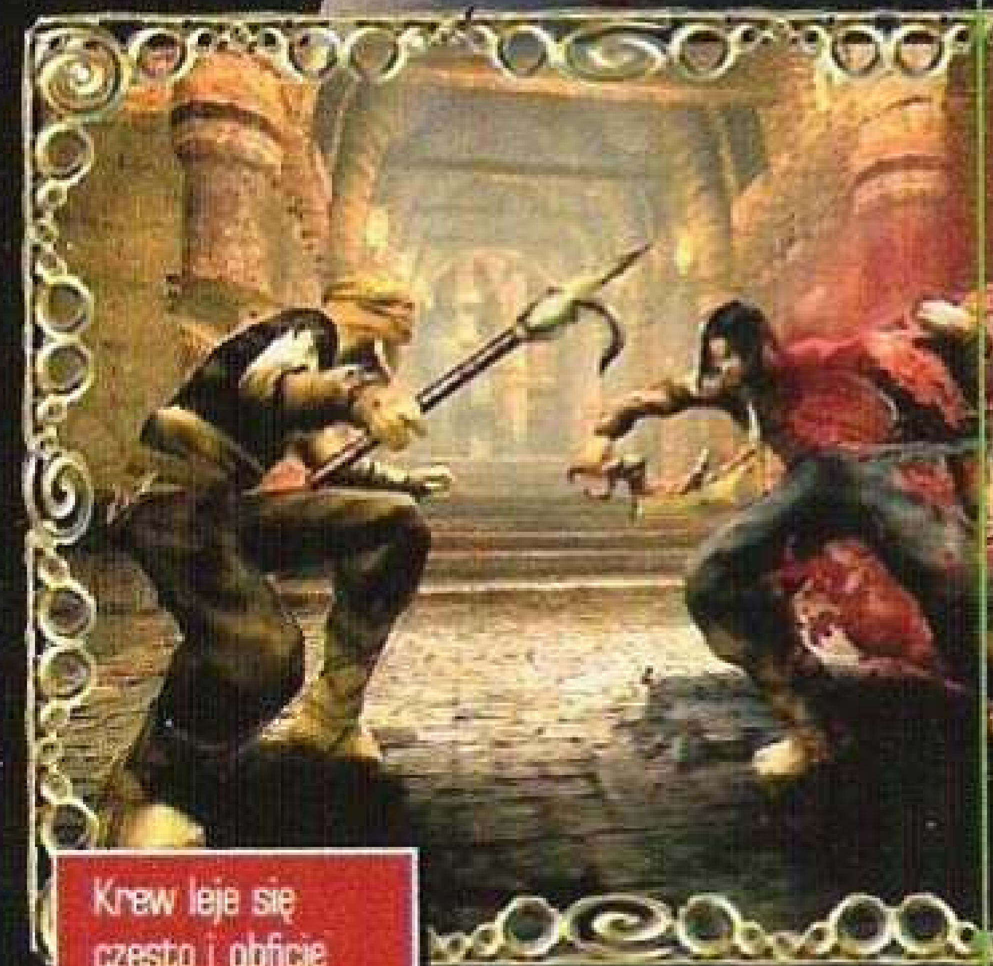
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 900 MHz, 256 MB RAM, 1.4 GB HDD
- cena 119.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2, GC
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer LAN**
- **Ubisoft / Cenega Polska**
- http://www.princeofpersiagame.com

\+ Mroczny klimat, doskonała grafika, akrobacje i dużo broni

– Kłopoty z kamerą, fatalne udźwiękowienie

Grafika 5+ | Dźwięk 2+ | Frajda 4+

Przypuszczam, że fani oszaleją ze szczęścia i zanurzą się w klimacie Wyspy Czasu. Ja jednak cieszę się, że już tam nie muszę wracać.



Krew leje się często i obficie

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Maskarada przenosi się do miasta upadłych aniołów...



Po roku posuchy na rynku gier role-playing na półki sklepowe trafia wreszcie BLOODLINES. Jest to wydarzenie istotne z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, program stanowi kontynuację niezwykle udanej produkcji Nihilistic Software sprzed blisko czterech lat. Po drugie zaś – mówimy przecież o grze działającej w oparciu o „źródłowy" kod HALF-LIFE 2, czyli Source. Trudno się nie ekscytować!

Po tym wstępie czytelnikom należą się słowa wyjaśnienia. Wprawdzie BLOODLINES jest kontynuacją istniejącej już gry, trudno jednak mówić o sequelu z prawdziwego zdarzenia. Na dobrą sprawę jedynym pomostem łączącym obie odsłony serii jest „wampiryczna" tematyka. Program stworzony został przez nowych ludzi, inny jest klimat opowieści i system rozwoju postaci. W ogóle próżno szukać w BLOODLINES tego, co tak bardzo podobało nam się w VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION. Nie znaczy to jednak, że zabawa jest gorsza czy wampiryzm bohaterów mniej przekonujący. To po prostu zupełnie inne doświadczenie.

Ten blady jegomość to udzielny władca lokalnej społeczności wampirów. Obok księcia widzimy jego ochroniarza. Omijaj go z daleka!

MIASTO ANIOŁÓW

Grę zaczynasz od stworzenia swojego wampira. Do wyboru masz siedem klanów, z których każdy charakteryzuje się odmiennymi cechami. I tak osoby preferujące rozwiązywanie konfliktów na drodze dyplomacji wybiorą jeden ze szlacheckich rodów. Zwolennicy siły pięści zdecydują się zapewne na klan Brujah, a miłośnicy straszenia w ciemnościach zagrają jako przedstawiciel klanu Nosferatu. Twoja postać opisywana jest szeregiem właściwości (od uwarunkowań fizycznych, poprzez zdolności mediacyjne, do uzdolnień magicznych czy tzw. cech ogólnych) i – jak zapewne się domyślasz – inwestowanie w poszczególne cechy przynosi wymierne skutki. Niestety, o ile możesz do woli decydować o zdolnościach twojej postaci, nie masz większego wpływu na jej wygląd. Przedstawiciel każdego klanu może być chłopcem lub dziewczynką – i to mniej więcej tyle. Oczywiście, na kolejnych etapach możesz nabywać nowe ciuchy, lecz mimo to trudno powstrzymać okrzyk zawodu.

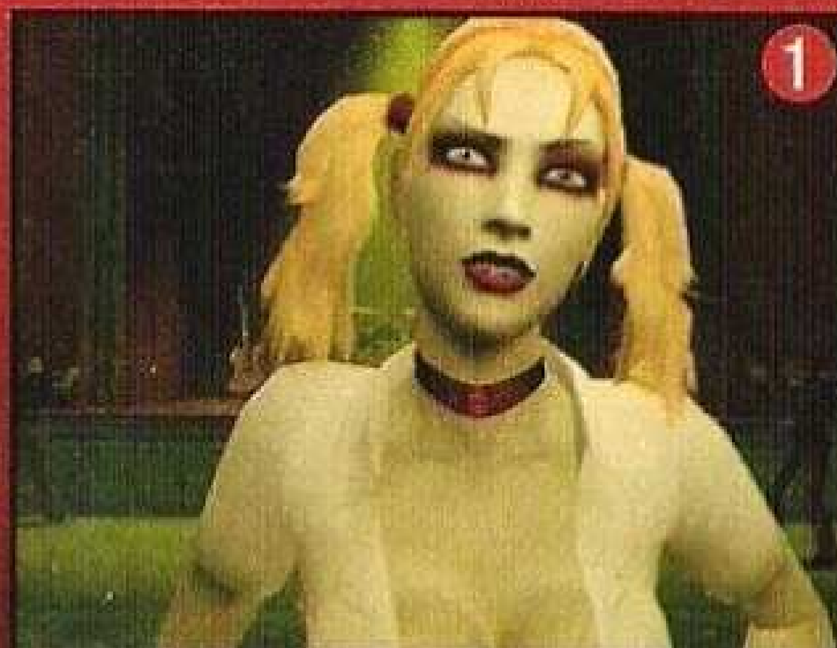


Szybko zorientujesz się, że większość mieszkańców Miasta Aniołów to ostre świry. Pani z obryzganym krwią dekoltem jest tego dobrym przykładem

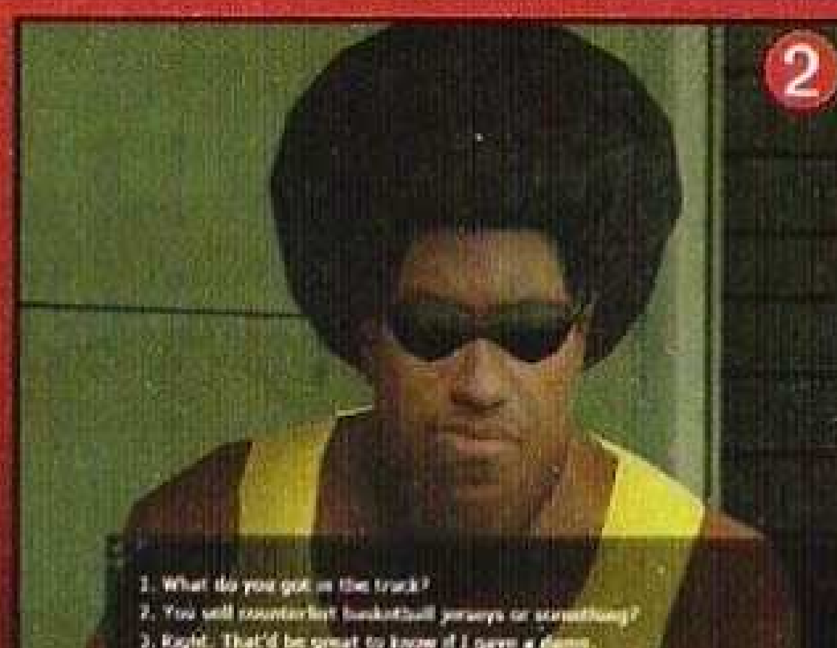
Na dłuższą metę nie ma jednak co narzekać. Większość graczy i tak będzie obserwować grę z perspektywy pierwszej osoby, gdyż jest to po prostu wygodniejsze. Poza tym oglądanie raczej sztywnych animacji postaci nie jest szczególnie atrakcyjne.

Wielkość BLOODLINES leży natomiast w fabule. Zgodnie z wykładnią mistrza suspensu, opowieść rozpoczyna się wielkim zamieszaniem, które – jak się szybko okaże – prowadzi do jeszcze większej afery. Krótko po tym, jak zostajesz przemieniony w wampira, okazuje się, że cała ta akcja była niezgodna z zasadami Maskarady. Lokalny włodarz wampirów, książę LaCroix, zabija na twoich oczach twego stwórcę. Ty otrzymujesz szansę przeżycia w zamian za zostanie osobistym chłopcem na posyłki władcy... Jak zatem widzisz, z początku rola gracza w BLOODLINES będzie raczej niewielka. Jednak już po kilku przygodach zorientujesz się, że ty i zabójstwo twego stwórcy to tylko fragmencik wielkiej układanki. Nie chciałbym zdradzić zbyt wiele, ale z czasem na arenie wydarzeń pojawią się zarówno członkowie Sabbatu, jak i wilkołaki. A to jeszcze nic...

Akcja toczy się w różnych dzielnicach Los Angeles. Przygodę rozpoczniesz w Santa Monica, z czasem przeniesiesz się do centrum miasta, chińskiej dzielnicy i tak dalej. W każdej z dzielnic czeka na ciebie mnóstwo zleceń, przygód oraz wiele nader gadatliwych postaci. To właśnie scenariusz oraz oferowane przygody sprawiają, że masz ochotę poświęcać BLOODLINES kolejne godziny. O ile w części zadań nie udało się uniknąć schematycznego modelu: „przenieś przedmiot X z punktu A do punktu B", tyle ich znakomita większość to odrębne, klimatyczne opowieści. I tu jedna uwaga. Zaskakująco wiele przygód rozgrywa się w opuszczonych domach, przy nawiedzonych kamieniach i w tym podobnych loka-



1. No powiedz sam, czyż ona jest kiepska? Ta panna podczas gry będzie ganiała cię w tę i z powrotem po różne sprawunki, ale warto spełniać jej kaprysy. Finał przygody z nią związanej rządzi!



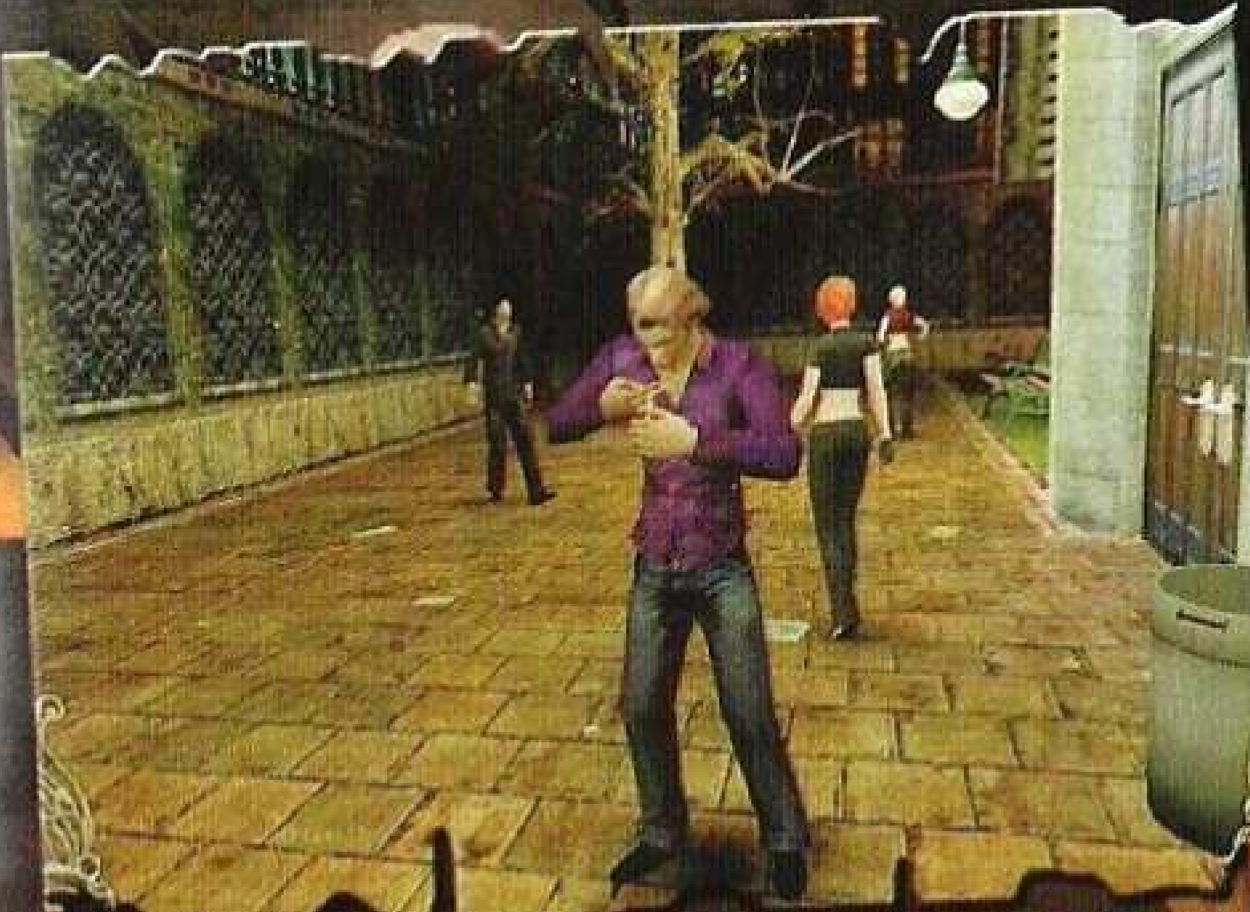
2. True playa, OG, z którym będziesz robił interesy. Typiarz oferuje zaje%$# broń i niezgorsze ciuchy. Nawija przez cały czas slangiem, więc nie wiadomo, czy chce cię obrazić, czy pogadać o pogodzie



3. Pamiętajcie, drogie dzieci – jak dorośniecie, musicie przytyć i pójść do najbliższego studia tatuaży na wymianę skóry. Żeby potem wyglądać jak ten pan!



4. Wampiry istnieją. To już wiemy. Nie wiemy natomiast, że wilkołaki też istnieją i że przez cały czas trzymają łapę na pulsie. Nie rozumiesz? Spoko. Ten facet wszystko ci z radością wytłumaczy





Obsługa KFC przez wiele miesięcy uskarżała się na fatalne, przypominające rzeźnię warunki pracy. W końcu musiał interweniować Sanepid

Mr. Dracula

Niewątpliwie najsłynniejszym wampirem popkultury jest hrabia Dracula – diaboliczny antybohater stworzony przez Brama Stokera. Podejrzewa się, że tworząc Drakulę, Stoker wzorował się na jednym z hospodarów Wołoszczyzny, facecie nazwiskiem Vlad Tepes IV, zwanym też „Palownikiem". Vlad żył w latach 1431-1477 i przez większość życia toczył zażarte boje z Turkami w obronie chrześcijaństwa. Dlaczego „Palownik"? Odpowiedź, jak to z reguły bywa, jest zabójczo prosta. Mówi się, że Tepes IV lubował się we wbijaniu na pal kogo popadnie. Jak twierdzą kronikarze, zabił na wiele okrutnych sposobów ponad 30 tysięcy ludzi.

cjach. Mówiąc krótko – już dawno nie widziałem tylu duchów i upiorów w jednej grze.

OKIEM BESTII

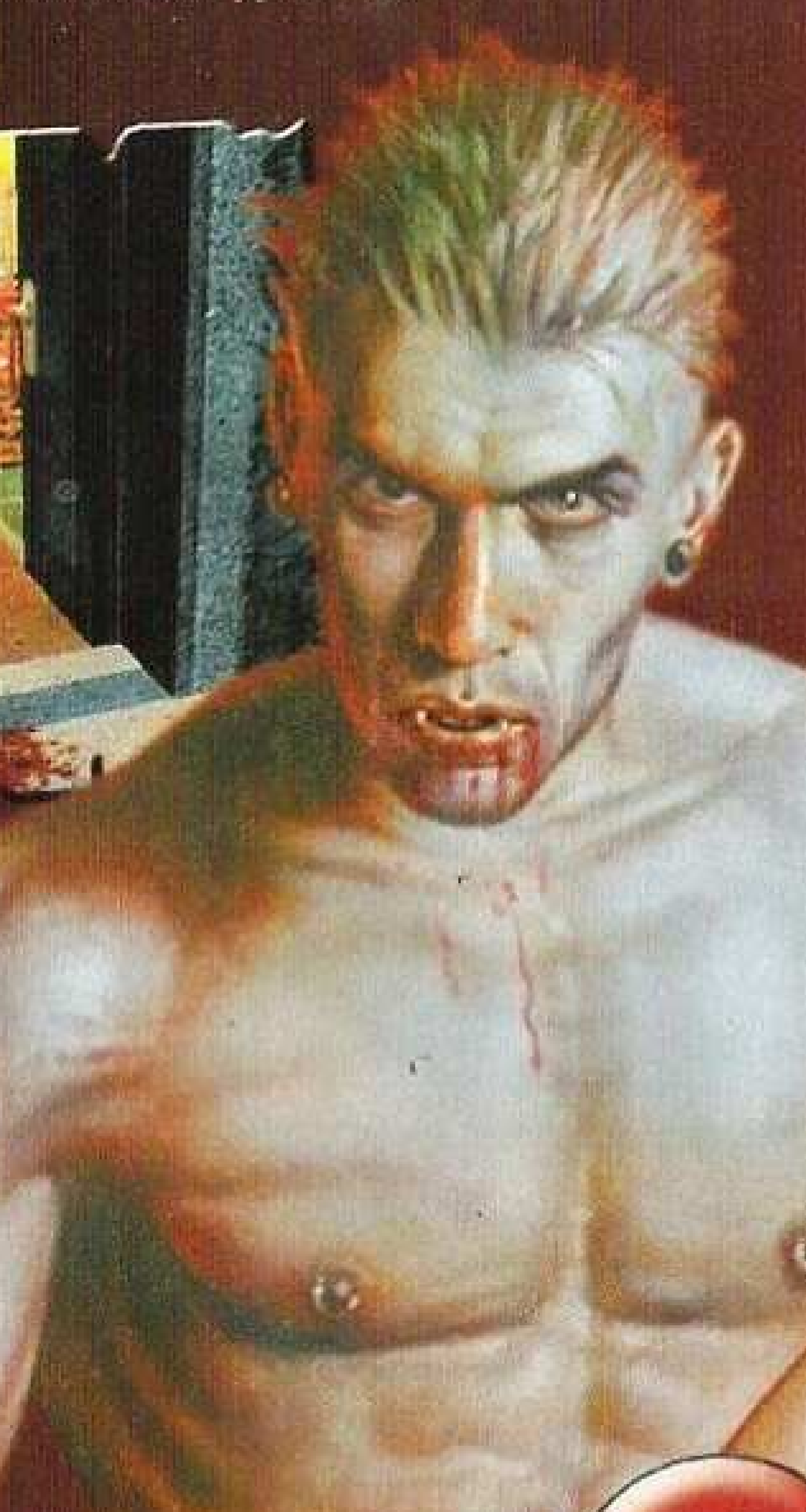
Wirtualne Los Angeles sprawia bardzo przygnębiające wrażenie. Przy płonących koksownikach gromadzą się bezdomni, w ciemnych zaułkach popełniane są makabryczne zbrodnie, nawet wampiry szepczą o nadchodzącym końcu wszystkiego, co znane. W BLOODLINES nie znajdziesz nic, co kwalifikowałoby się jako „przyjemne" czy „optymistyczne" – chyba że za takie uznajesz krew, syf i deszcz.

Ale, ale... Należy też dodać, że miasto wygląda bardzo przekonująco. Biurowce sięgają nieba, większość barów i klubów mogłaby z powodzeniem pojawić się w rzeczywistym świecie, zaś zdobiące mury wrzuty są naprawdę niezłe. Przyczepiłbym się tylko do jednego. O ile wnętrza zrealizowano absolutnie bez zarzutu, tyle w przypadku plenerów trudno oprzeć się wrażeniu, że ludność L.A. została zdziesiątkowana przez jakąś tajemniczą chorobę. Telewizja i filmy przyzwyczaiły nas do tłumów przemierzających ulice Miasta Aniołów – natomiast w BLOODLINES jest nierzadko jakoś tak pusto i smutno. Wrażenie to pogłębia jeszcze brak samochodów. To znaczy, tu i ówdzie stoi zaparkowana fura, ale raczej nie nastawiaj się na pulsującą życiem metropolię niczym z GRAND THEFT AUTO. Z drugiej strony, obecne w grze modele są naprawdę fajne. Wędrując ulicami miasta, spotkasz zarówno kloszardów i pijaków, jak i różne odmiany służb porządkowych, gotyckie pannice, maklerów, Azjatów czy portorykańskich wyrostków. Co dziwne jednak, zaskakująco niewielu pojawia się w wirtualnym Los Angeles Murzynów. Sprzedawca broni z Downtown czy Skelter z baru Last Round to właściwie wyjątki. Czemuż to tak?

Chociaż VAMPIRE: BLOODLINES daleko do HALF-LIFE 2, gra wygląda naprawdę fajnie. Motion capture, technologia Lip V Synch (zgodność ruchu ust z wypowiadanymi kwestiami), rozległe lokacje plus ostre jak brzytwa tekstury – to się nie mogło nie udać. Pozostaje tylko kwestia, czy dysponujesz wystarczająco mocnym sprzętem, aby móc cieszyć się wszystkimi szczegółami świata przedstawionego...

Bardzo dobrze wypada też warstwa audio. W grze pojawia się dużo licencjonowanych kawałków i sądzę, że każdy wielbiciel bardziej mrocznej strony życia coś dla siebie znajdzie. A pozostali? Pozostali mogą cieszyć się świetnym udźwiękowieniem każdej lokacji. Nie ma chyba sensu opowiadać, że drzwi skrzypią tak jak skrzypieć powinny. Dodatkowo należy zwrócić uwagę na świetnie dobrane i zagrane głosy.

No i te znakomite dialogi, bez których nawet udział najlepszych aktorów nic by nie zmienił. W czasie zabawy z BLOODLINES usłyszysz całe mnóstwo fajnych kwestii, które aż proszą się o zapamiętanie. Poza tym twórcy gry przynajmniej w kilku momentach puszczają do nas oko, nawiązując do „Draculi" czy choćby wiekowego „Nosferatu".



KURIOZA

Każda gra musi mieć jakieś wady – nawet HALF-LIFE 2, którego recenzenci utyskują na miałką fabułę. W przypadku BLOODLINES najbardziej odczuwalny jest wyraźny brak koncepcji dotyczącej systemu walki. O ile w pierwszej części gry pojedynki rozstrzygane były przede wszystkim poprzez porównania statystyk i udanych lub też nie rzutów wirtualną kością, tyle w BLOODLINES dochodzi element zręcznościowy. W praktyce wypada to trochę mętnie, zwłaszcza w przypadku broni palnej, która w BLOODLINES potraktowana została po macoszemu. Oczywiście, jeśli zainwestujesz masę punktów w zdolności strzeleckie twej postaci, poprawi się jej skuteczność. Mimo to od niejednej giwery skuteczniejszy jest poczciwy nóż.

REKAPITULACJA

Pomimo pewnych niedoróbek, nie wypada źle mówić o BLOODLINES. Oczywiście system walki mógłby być lepszy, miasto gęściej zaludnione, zaś cały program działać bardziej płynnie. Cokolwiek by jednak nie powiedzieć, nie zmieni to jednego – nowy VAMPIRE to przede wszystkim dorosła gra dla dorosłych odbiorców. I za to ją kocham.



Kiedy narobisz gdzieś bydła, możesz spodziewać się policyjnego pościgu. Wtedy nawet kanały przestają być bezpieczną miejscówką



Vampire:
The Masquerade – Bloodlines
RPG

4+

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 3.5 GB HDD
- cena 169.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Activision / LEM**
- www.troikagames.com

+	–
Warstwa fabularna, liczne i ciekawe subquesty, dźwięk	Pustawe miasto, niezbyt udany system walki, skandaliczna cena!

Grafika 4+ | Dźwięk 5– | Frajda 4+

Nowy VAMPIRE, choć całkiem inny niż poprzedni, jest udaną grą. Tu i ówdzie pojawiają się pewne braki, ale nie szkodzi to zabawie

tekst: Maciej Ogiński

Zwierzaki muszą mieć zapewnione jedzenie oraz dobre warunki życia. Tylko wtedy będą zadowolone

ZOO TYCOON 2

Lew łapa w łapę z tygrysem? Jaguar w jednej klatce z antylopą? Oto program, niestety, pozbawiony elementów przemocy!

Doceniam rolę ogrodów zoologicznych w ratowaniu zagrożonych wyginięciem gatunków, ale widok dzikich, pięknych zwierzaków uwięzionych za stalowymi prętami zawsze budził we mnie smutek. Te wilki snujące się z rozdrażnieniem po ciasnych boksach, białe niedźwiedzie zamknięte w małym baseniku i pozbawione śniegu oraz kry, krokodyle leżące w mikroskopijnych bajorach, ptaki szamoczące się rozpaczliwie w ptaszarniach zamiast latać sobie gdzieś wysoko pod niebem... No cóż, człowiek zawsze robił wszystko, aby zaspokoić swoje zachcianki i skoro zachcianką jest oglądanie zwierząt-więźniów za kratami, nie zważa się już na nic innego. ZOO TYCOON 2 jest więc tak naprawdę zabawą w budowę więzienia, ale trzeba przyznać: więzienia nastawionego na humanitarne obchodzenie się z ofiarami.

Jako zarządca zoologu musisz zadbać, aby twoi podopieczni mieli co jeść oraz dysponowali odpowiednią przestrzenią i mieszkali w warunkach przynajmniej zbliżonych do naturalnych. Zadowolone zwierzaki będą bowiem żyły dłużej, a dzięki temu koszta utrzymania zoo staną się mniejsze.

W grze możesz rozegrać kampanię złożoną z siedemnastu scenariuszy o rosnącym stopniu trudności lub zmierzyć się z celami pojedynczej misji (zarób określoną kasę w określonym czasie, osiągnij taką a taką sławę, nakarm tyle i tyle zwierząt itp.). Możesz też zabawić się w „piaskownicy" (nielimitowane fundusze, żadnych celów), która jest doskonałym sposobem na poznanie zasad rządzących programem. **Generalnie, jak w każdym menadżerze, chodzi o to, by twoje przedsiębiorstwo dobrze funkcjonowało: pracownicy i goście mają być szczęśliwi, zwierzęta zadowolone i zadbane, a konto bankowe pełne dolarów.** A czasami wcale niełatwo taki efekt osiągnąć szybko oraz bez problemów. Trzeba przecież rozsądnie zarządzać budżetem: kupić zwierzęta, wznieść ogrodzenia (zapewniając podopiecznym stosowną przestrzeń), zmienić ukształtowanie terenu, posadzić drzewa i krzaki, wykopać baseny, a wreszcie zatrudnić pracowników (np. sprzątaczy oraz opiekunów). **Warto też zauważyć, że gra na bieżąco i bardzo dokładnie informuje o tym, co powinieneś zrobić, a co zaniedbałeś** (np. nosorożec chciałby mieć towarzyszkę życia, a miś domaga się jedzenia). Wszelkie informacje zostały podane w bardzo przejrzysty, symboliczny sposób. Elementem edukacyjnym programu jest „zoopedia", w której zebrano wiadomości na temat wielu gatunków zwierząt.

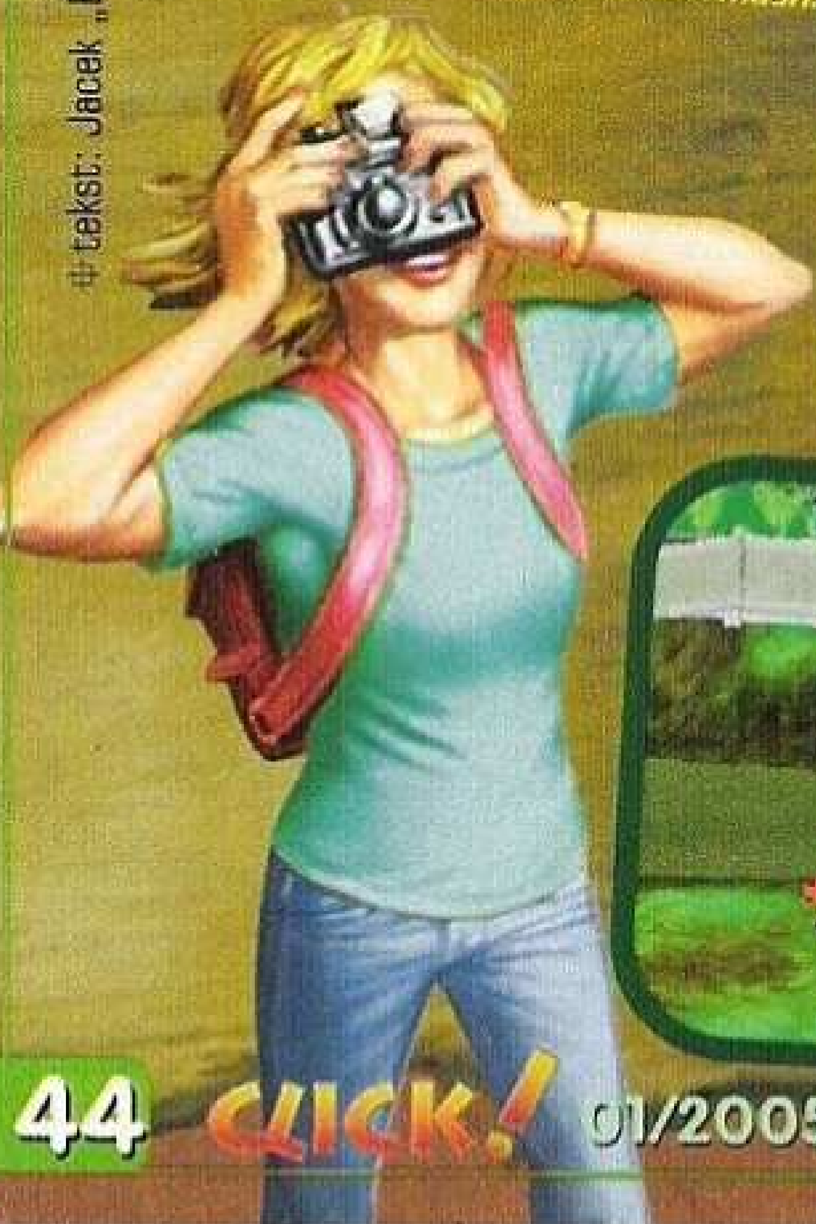
W ZOO TYCOON 2 spodobała mi się możliwość przełączenia na First Person View i zwiedzania parku w ten właśnie sposób. Co ciekawe, możesz wtedy również robić zdjęcia, które będą przechowywane w twoim osobistym albumie. Niestety gra jest pozbawiona realizmu i drapieżniki nie atakują innych drapieżników ani też słabych roślinożerców. Antylopa może łazić obok krokodyla, jaguar pływa w basenie z białym misiem, a flaming nie boi się się ani jednego, ani drugiego. Rozumiem, że wszystko to z uwagi na czułe serduszka dzieci (ZOO TYCOON 2 jest bowiem grą typowo familijną), którym nie można było zaserwować krwawych jatek. A szkoda... :)

W ZOO TYCOON 2 wprowadzono trójwymiarowy engine graficzny. Zwierzęta i ludzie nie zostali jednak, niestety, przedstawieni w sposób fotorealistyczny, ale w manierze przypominającej w miarę realistyczną kreskówkę. Przyznam, że trochę szkoda, gdyż przy dzisiejszych możliwościach technicznych przygotowanie filmowych wizerunków nie byłoby zadaniem specjalnie trudnym. W dodatku widać tu pewne uproszczenia, kanciastość konturów oraz spore kłopoty z właściwą animacją ruchów.

Gra Microsoftu jest przeznaczona dla dzieci i może sprzyjać wspólnej, miłej zabawie brzdąców i ich rodziców. Mowa tu zwłaszcza o trybie „piaskownicy", gdzie finanse nie odgrywają żadnej roli. **Scenariusze kampanii oraz poważne misje wymagają już pewnej orientacji ekonomicznej, ale naprawdę na poziomie szkoły podstawowej.** Nie jest to w żadnym wypadku zarzut. Powinieneś jednak pamiętać, że ZOO TYCOON 2 to nie tytuł dla miłośników nieco bardziej skomplikowanych gospodarczych lub społecznych symulacji, takich jak RAILROAD TYCOON 3 lub seria TROPICO.

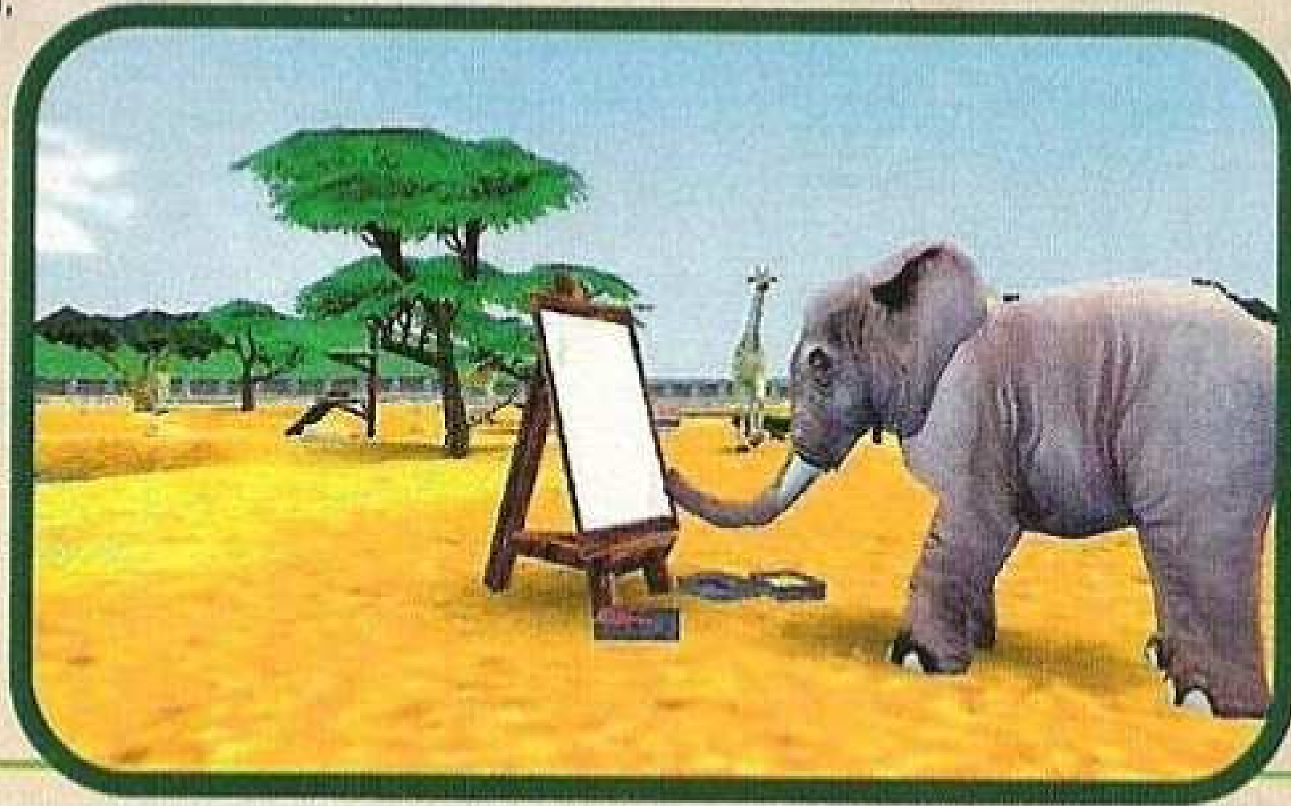
Rób zdjęcia!

Jedną z faynieyszych opcji jest możliwość przełączenia widoku na tryb First Person Perspective i zwiedzania w ten sposób zoologu. Nie tylko doskonale widać wtedy zwierzęta, ale można również pstrykać zdjęcia i umieszczać je następnie w albumach.



tekst: Jacek „Eko-Randall" Piekara





Zoo Tycoon 2

4

Symulacja zoo

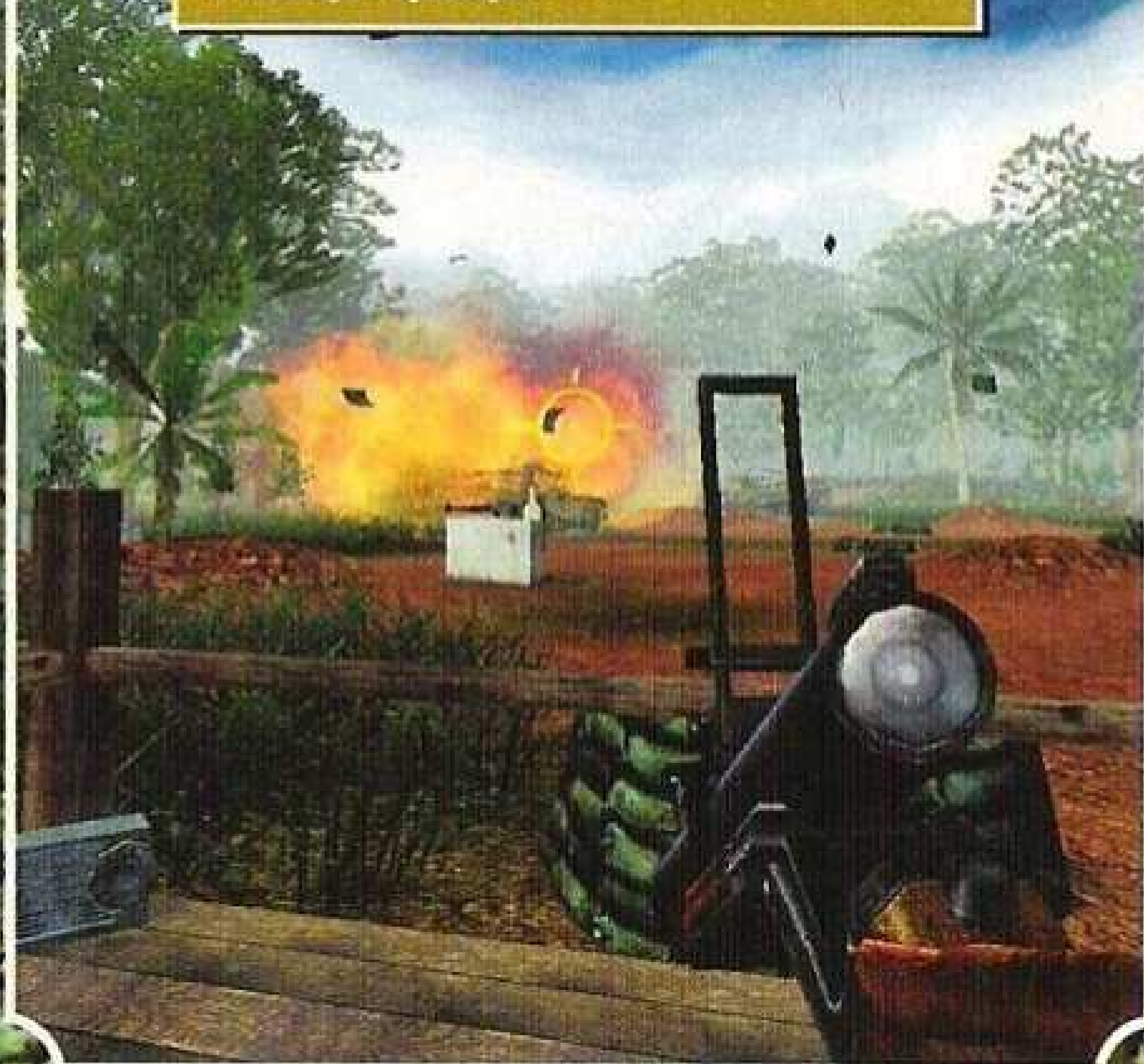
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 950 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Microsoft / CD Projekt**
- www.microsoft.com/games

\+ Łatwa, lekka i przyjemna rozrywka dla dzieci i ich rodziców

− Nikły realizm (ekonomia, grafika), za mało gatunków zwierząt

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	3+	4

Zamiast psa czy kota możesz mieć lwy, żyrafy i inne dzikie zwierzęta. Zapewnić im dobre warunki i skłonić ludzi, by przychodzili je oglądać


Granatnik, czyli największy przyjaciel żołnierza w trudnych sytuacjach

MEN OF VALOR

Przez II wojnę światową do wojny w Wietnamie – już niebawem czeka nas wyprawa do Iraku

Twórcy MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT wyczuli przesyt tematem II wojny światowej i zabrali się za Wietnam. W ten sposób narodziła się nowa gra z gatunku FPS – MEN OF VALOR.

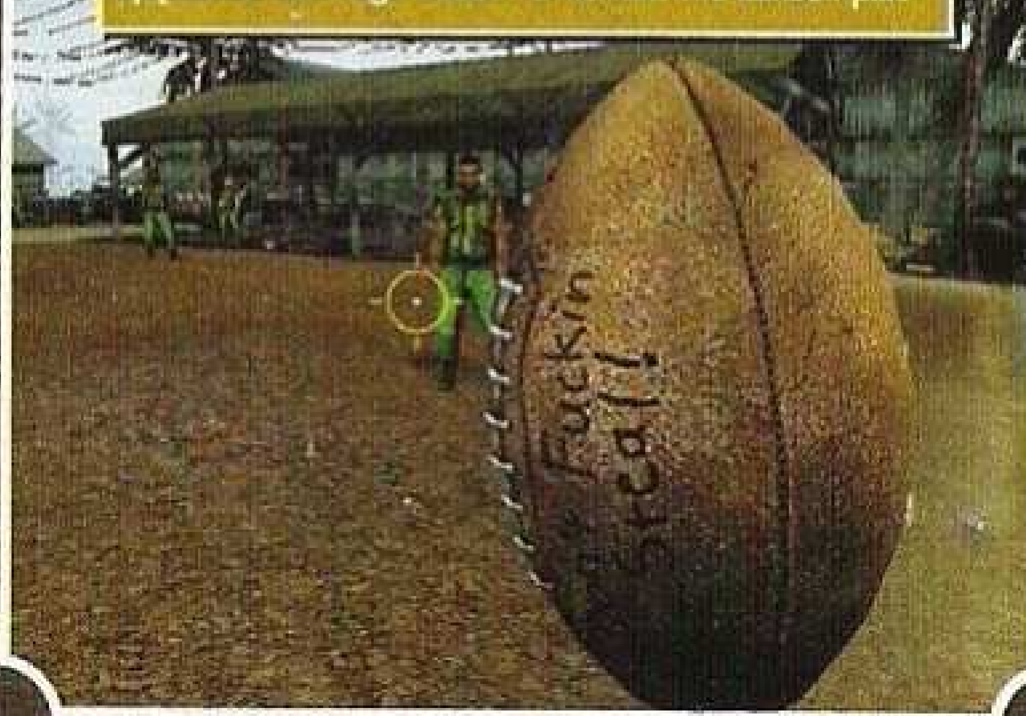
Wcielasz się w postać Deana Sheparda – rekruta Marines, którego właśnie wysłano do Wietnamu w celu powstrzymania komunistów. Gra składa się z 13 historycznie poprawnych misji. Co oznacza, iż nie dane ci będzie podejmować decyzje – masz tylko wykonywać rozkazy. Akcja MoV toczy się w gęstej i wilgotnej dżungli oraz ciemnych tunelach Wietkongu w południowo-wschodniej Azji. Rozgrywka obok rozbudowanego trybu piechoty oferuje misje za ciężkimi karabinami maszynowymi na pokładzie helikopterów klasy Huye czy rzecznych łodzi patrolowych.

MoV może pochwalić się rozbudowanym arsenałem broni. Na dodatek wszystkie elementy uzbrojenia są wzorowane na autentycznym sprzęcie. Do dyspozycji masz: pistolet M1911, niezwykle celny M14, M16 A1 aka Rambo, granatnik M79, M60 do prowadzenia ognia zaporowego, SKS z bagnetem, „kałacha" AK47, pepeszę PPSH41, lekki karabin maszynowy RPD, miny M18 Claymore, granaty odłamkowe, bagnet oraz kilka innych. Każda broń ma inny odrzut, skupienie, penetrację, wielkość magazynka – realizm pełną gębą.

MoV oferuje trzy pozycje strzeleckie, a co za tym idzie, trzy sposoby poruszania się. Na stojąco masz największe pole rażenia, ale samemu wystawiasz się na ostrzał. W pozycji leżącej znacznie poprawia się celność, jednak krzaki i trawy skutecznie ograniczają widoczność. Kucnięcie jest optymalne, gdy jednocześnie strzelasz i poruszasz się. Elementy te zostały wykonane według utartego schematu – jednak w pełni poprawnie. Dodatkowym smaczkiem jest możliwość wychylania się zza przeszkody – takie rzeczy lubię!

Największym zonkiem w MoV jest brak możliwości oddawania skoków. Nawet mały płotek czy usypisko całkowicie blokuje przejście. Ma to oczywiście negatywny wpływ na swobodę prowadzenia walk. Zawsze będziesz zmuszony przejść przez wąskie gardła, wyznaczone przez twórców gry. Najczęściej tam właśnie kryją się wszelkie zasadzki.

Opanowanie strategicznych punktów, jak chociażby wioski, najczęściej wiąże się z zastrzeleniem obsługi ciężkich karabinów. Koncentrowanie ognia na szarżujących wrogach mija się z celem, gdyż pojawiają się oni właściwie bez końca. W ten sposób można schować się za drzewem i dziesiątkować szeregi Wietkongu aż do wyczerpania amunicji.



Amerykański football był popularnym sposobem spędzania wolnego czasu. O ile nikt nie zakosił piłki

MoV jest liniowy aż do bólu. Większość map została zbudowana na zasadzie ciasnych korytarzy łączących polanki. Jeśli dostaniesz rozkaz, by iść korytem rzeki, to nawet jakbyś chciał, nie możesz wdrapać się na brzeg. Przez cały czas kompas wskazuje ci drogę. Wystarczy podążać za strzałką, a nigdy się nie zgubisz.

Jednym z najtrudniejszych elementów do opracowania we wszystkich grach jest Sztuczna Inteligencja. Niestety, MoV nie zdołał zabłysnąć w tej dziedzinie. Wrogowie nie potrafią iść i strzelać, a przynajmniej robią to niezwykle rzadko. Zanim otworzą do ciebie ogień, będą na siłę starali się za czymś schować. Wydawałoby się, iż to całkiem poprawna taktyka, jednak nie w przypadku, kiedy stoisz kilka metrów od nich. Sojusznicy zaś mają gigantycznego zeza –


Kochana Mamo i Tato! Dzisiaj poszliśmy na patrol. Kapral zgubił mapę. Dwa dni błąkaliśmy się po dżungli, aż odnaleźliśmy malutką, wietnamską wioskę...


Wietnamczycy to bardzo mili ludzie. Przywitali nas niezwykle gorąco i z patriotycznym zapałem


Zaprosili nas do swoich chatek. Wygląda na to, że u nich od dawna trwa zabawa – ponad połowa mieszkańców złapała zgony poimprezowe

potrafią wywalić w przeciwnika kilkadziesiąt pocisków i ani razu nie trafić. Podsumowując, SI leży i kwiczy.

W MoV nie uświadczysz liczbowego wskaźnika energii życiowej. Zamiast niego widnieje Kaduceusz – dwa węże oplatające kij, zwieńczone skrzydłami – czyli oficjalne godło amerykańskiej służby zdrowia. W wyniku odniesionych ran wskaźnik będzie napełniał się krwią: ciemną i jasną. Pierwsza oznacza poważniejsze rany, druga zaś krwawienie, które należy jak najszybciej zatamować. Zdrowie można podreperować na dwa sposoby: apteczką albo zawartością menażki (w małym stopniu). Środków leczniczych jest w MoV mnóstwo, dlatego po każdym większym starciu można łatwo doprowadzić się do porządku.

Amerykańscy żołnierze mają wyjątkowo pojemne plecaki. Twoim towarzyszom broni amunicja nigdy się nie kończy, w dodatku nie muszą przeładowywać. Sam możesz nieść ponad 1000 sztuk amunicji, kilka karabinów oraz granaty. Biorąc pod uwagę, iż niektóre magazynki mieszczą tylko 10 naboi, pozostaje pogratulować krzepy. Tak naprawdę nie wiem, po co autorzy przydzielili tak przepastne kieszenie. Szczególnie, że w trakcie misji możesz „pozyskiwać" amunicję i uzbrojenie z zabitych żołnierzy Wietkongu.

Co ciekawe, MoV nie pozwala na własnoręczne zapisywanie stanu gry. Dopiero przejście z punktu A do B albo spełnienie któregoś z celów misji utrwala twoje dokonania. Takie rozwiązanie jest cholernie irytujące, gdyż zostajesz zmuszony do powtarzania pokaźnych fragmentów gry. Z drugiej strony, promuje ostrożne posuwanie się naprzód oraz chowanie za przeszkodami, ułatwia także wczucie się w klimat rozgrywki. Ten zaś jest niesamowity. Przez cały czas gapiłem się w bujną roślinność w poszukiwaniu wroga. I nigdy nie byłem w stanie przewidzieć, gdzie on się pojawi.

MoV cechują wysokie wymagania sprzętowe – w końcu całość hula na silniku z UNREAL TOURNAMENT. Przepiękne tła, wyjątkowo naturalna roślinność, bajeczne nieboskłony, realistyczne ukształtowanie terenu, emocjonujące eksplozje, efektowne napalmy, czadowe wstrząsy – zabrakło jedynie dopracowanej animacji postaci. Wrogowie najczęściej poruszają się z szybkością nieadekwatną do ruchu nóg, sunąc po powierzchni. Czasami postacie przeskakują z jednej pozycji do drugiej bez łączącej je animacji – porażka! Na ratunek przychodzi jedynie flora, która zasłania niedoróbki.

Miłym zaskoczeniem jest ścieżka dźwiękowa MoV, na którą składają się utwory zespołów „The Mamas and the Papas", „Strawberry Alarm Clock" oraz kawałki Jamesa Browna. Całość okraszono muzyką poważną, skomponowaną przez Inona Zura, którego dzieła mogłeś słyszeć w BALDUR'S GATE II, SYBERII II czy SOCOM II. Troszkę słabiej wypadają dialogi. Podobnie jak w innych grach o tematyce wojennej, nie obyło się bez nagminnego pokrzykiwania połączonego z przekleństwami oraz wyzywania od maminsynków. Efekty w postaci wystrzałów, eksplozji czy kroków postaci nie zdołały mnie niczym zaskoczyć.

Z ręką na sercu mogę powiedzieć, iż MoV to jedna z najlepszych gier traktujących o wojnie w Wietnamie i jednocześnie ponadprzeciętny FPS. Program nie zdołał ustrzec się kilku błędów, ale z pewnością przypadnie do gustu wielu graczom.


Niektórzy wyjątkowo wczuwają się w walkę – aż im się otwierają usta


Skuteczne wypatrywanie wroga i dobra zasłona to podstawy prowadzenia walki

Wojna wietnamska w grach i filmach

Wojna w Wietnamie była jednym z najdłuższych i najkrwawszych konfliktów, jakich doświadczył świat po 1945 roku. W sposób szczególny zawładnęła ludzką wyobraźnią, głównie dlatego, że stała się najobszerniej filmowaną i najdokładniej relacjonowaną wojną w historii.

Fanom kina polecam obejrzenie doskonałych filmów wojennych: „Czas Apokalipsy: Powrót", „Łowca jeleni", „Pluton" czy „Pełny magazynek". Miłośnikom gier komputerowych zaś BATTLEFIELD VIETNAM, VIETCONG oraz oczywiście MEN OF VALOR.

Men of Vaor

4+

FPS / Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 2.8 GHz, 512 MB RAM, 500 MB HDD
- cena 129.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Vivendi Universal / Nicolas Games**
- http://www.menofvalorgame.com

+	–
Autentyczne uzbrojenie z lat 60., muzyka, grafika, klimat	Brak skakania, słaba SI, niedopracowana animacja postaci, liniowość

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	5	4

Przyzwoity shooter, szkoda tylko, że tak bardzo liniowy. Nie zmienia to faktu, iż trafi do czołówki gier traktujących o wojnie w Wietnamie.



SABOTAIN

Futurystyczny RPG, stylizowany na DEUS EX, zrealizowany za naszą wschodnią granicą. Takich zdań nie pisze się zbyt często

Nocne kluby przyszłości to bardzo przytulne i sympatyczne miejscówki, z czerwoną mgłą pełgającą po zadeptanym klepisku

Oczekiwany przez długie miesiące DEUS EX 2 ze stajni Eidos sprawił duży zawód. Gra, która miała oszałamiać bogactwem świata i nieskończonymi wręcz możliwościami kreacji postaci, okazała się zaledwie ładnie wyglądającą strzelaniną z elementami uproszczonego RPG. Fani futurystycznych, miejskich gier fabularnych musieli obejść się smakiem. Na szczęście mam dla nich elektryzującą wiadomość – oto nadchodzi SABOTAIN!

CIENIE IMPERIUM

Jak przystało na grę o metropolii przyszłości, SABOTAIN nie mógł obejść się bez skomplikowanej i `pełnej zwrotów akcji fabuły. W tym przypadku wygląda ona mniej więcej tak: w dalekiej przeszłości, kiedy ludzie nazwali się Tellurianami i zajęli większość znanych planet, Ludowe Imperium Galaktyczne władało praktycznie całym kosmosem. Po pewnym czasie część planet, niezadowolonych z rządów LIG, założyła Konfederację Niepodległych Światów i próbowała oderwać się od macierzy. Przez wiele lat trwały wojny, lecz nie przyniosły one żadnych znaczących efektów. **W końcu władze Imperium zdecydowały się wysłać do stolicy Konfederacji specjalnego agenta, którego zadaniem jest rzucenie butnych rewolucjonistów na kolana.** W tym celu przeprowadzasz szereg udanych prowokacji, akcji sabotażowych oraz dokonujesz kilku zabójstw – nic, z czym nie dałbyś sobie rady.

Grę w SABOTAIN rozpoczynasz od wyboru postaci. Na twoim miejscu jednak nie oczekiwałbym bogactwa porównywalnego chociażby z FALLOUT. **Nie możesz tworzyć własnego bohatera, możesz za to wybrać go spomiędzy dwóch (!) gotowych postaci.** Do wyboru masz komandosa nazwiskiem Kent Reed oraz profesjonalną zabójczynię, znaną jako Alex Keeton. Jak to zwykle bywa, facet specjalizuje się w wysadzaniu rzeczy w powietrze, masowych zabójstwach i lakonicznych wypowiedziach. Panna zaś, wprawdzie mniej od typa żywotna, jest szybka i zwinna jak łasica, poza tym celuje w „cichym" i „czystym" wykonywaniu zleceń. Obie postaci opisane są szeregiem wartości (choć nie jest to jakaś oszałamiająca ilość). Można je podzielić na następujące kategorie: Atrybuty (Siła, Zręczność, Inteligencja itp.), Statystyki (liczba punktów życia, liczba klopsu w kieszeni, maksymalny ciężar, jaki postać może unieść), Odporności (tłumaczyć nie trzeba) oraz Umiejętności (te zaś dzielą się na dwie podkategorie: Umiejętności Bojowe i Umiejętności Dodatkowe – pierwsza pomoc czy możliwość skradania się).

Jak to zwykle bywa, na początku gry rozdzielasz punkty między zdolnościami, zaś resztę atrybutów dopakowujesz już w trakcie rozgrywki. W SABOTAIN otrzymujesz doświadczenie za zabitych wrogów, wykonane misje czy jakieś szczególnie krasomówcze popisy. Standard.

MEDAL ZA ODWAGĘ

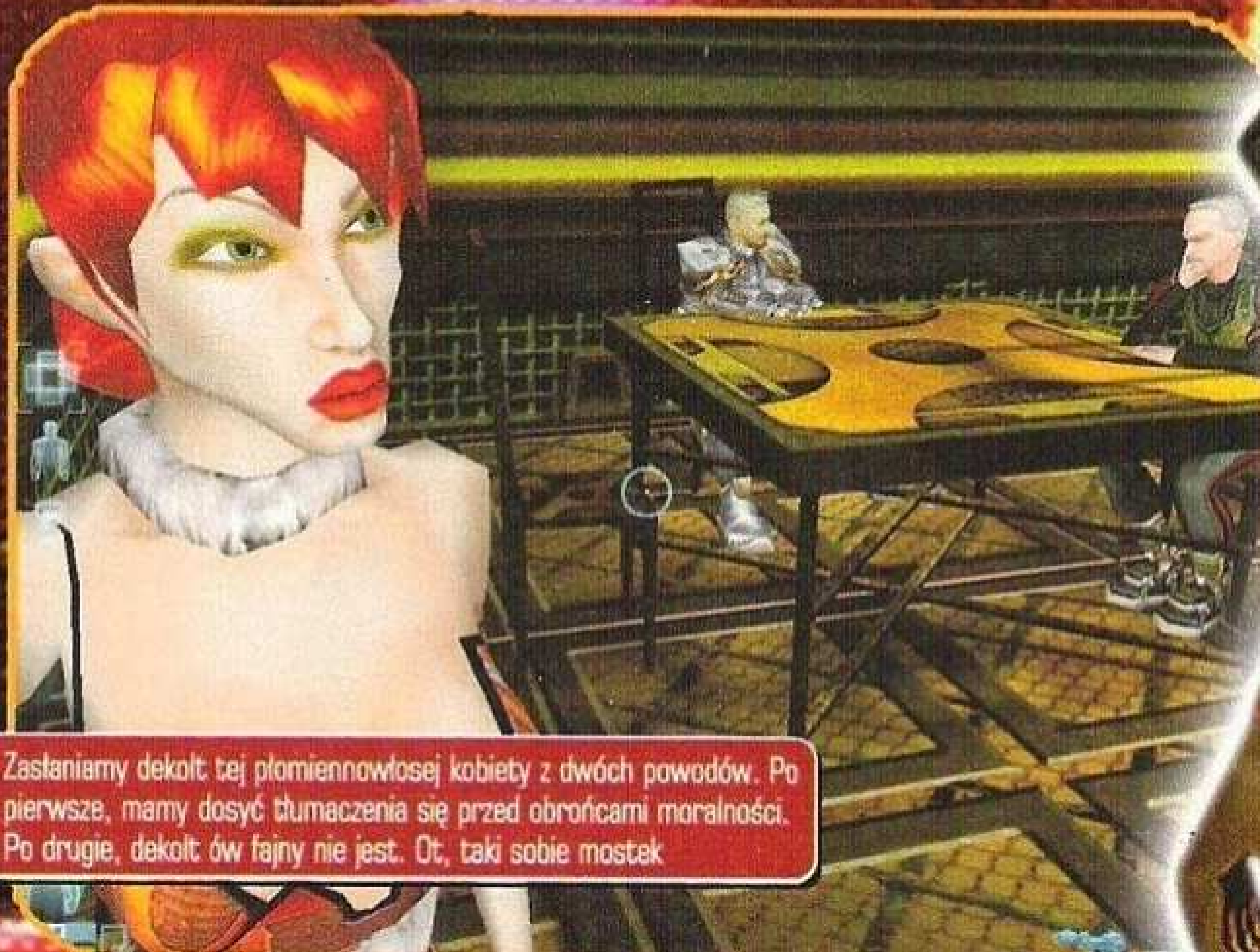
Rosjanie z połączonych Avalon i Akella zabrali się za niezwykle trudny temat – bo jakże inaczej nazwać pomysł stworzenia olbrzymiej metropolii przyszłości? Trzeba od razu przyznać, że udało im się to, czego nie zdołali dokonać specjaliści z Ion Storm. W przeciwieństwie do przywoływanego już DEUS EX 2, miasto rzeczywiście zdaje się tętnić życiem. Ci, którym klaustrofobiczne mapy w DEUS EX 2 zszarpały nerwy, powitają świat SABOTAIN z otwartymi ramionami.

Miasto jest doprawdy imponujące. Jak twierdzą autorzy, jego wirtualny obszar to przeszło 16 kilometrów kwadratowych. **Do jego stworzenia użyto ponad 2000 modeli budynków (z czego około setka jest interaktywna).** Metropolia podzielona została na szereg rozległych dzielnic, zamieszkanych przez różne klasy ludzi, Obcych i androidów. Co ciekawe, każdy sektor miasta może poszczycić się odmienną stylistyką – inaczej jest w podejrzanej dzielnicy Zmęczone Spluwy, inaczej w części miasta, którą zamieszkuje arystokracja.

Podczas gry będziesz miał okazję poznać każdy zakątek tej wielkiej metropolii – z czasem nawet przesiądziesz się do jednej z przemierzających ulice fur. W jednej dzielnicy będziesz tłukł gangsterów, w innej uratujesz białogłowę, w jeszcze innej wysadzisz w powietrze fabrykę, a przez ostatnią tylko przebiegniesz, uciekając przed prześladowcami. Zwiedzając miasto, poznasz też całe mnóstwo osób. Jak to z reguły bywa, większość nie będzie chciała w ogóle rozmawiać, ale część podzieli się z tobą naprawdę ciekawymi informacjami. Nie chciałbym zdradzić zbyt wiele, ale z czasem dowiesz się, że na arenie walki, poza Konfederacją i Imperium, jest jeszcze jedna siła.

ZŁAM ZASADY

Niestety, nie jest też tak, że SABOTAIN jakoś szczególnie mnie powalił. Owszem, doceniam



Zasłaniamy dekolt tej płomiennowłosej kobiety z dwóch powodów. Po pierwsze, mamy dosyć tłumaczenia się przed obrońcami moralności. Po drugie, dekolt ów fajny nie jest. Ot, taki sobie mostek



Światy wirtualne

SABOTAIN nie jest jedyną grą fabularną, której akcja toczy się w rozbudowanym mieście przyszłości. Żądni wrażeń użytkownicy, którzy nie czują odrazy do starszych produkcji, mogą sięgnąć – między innymi – po:

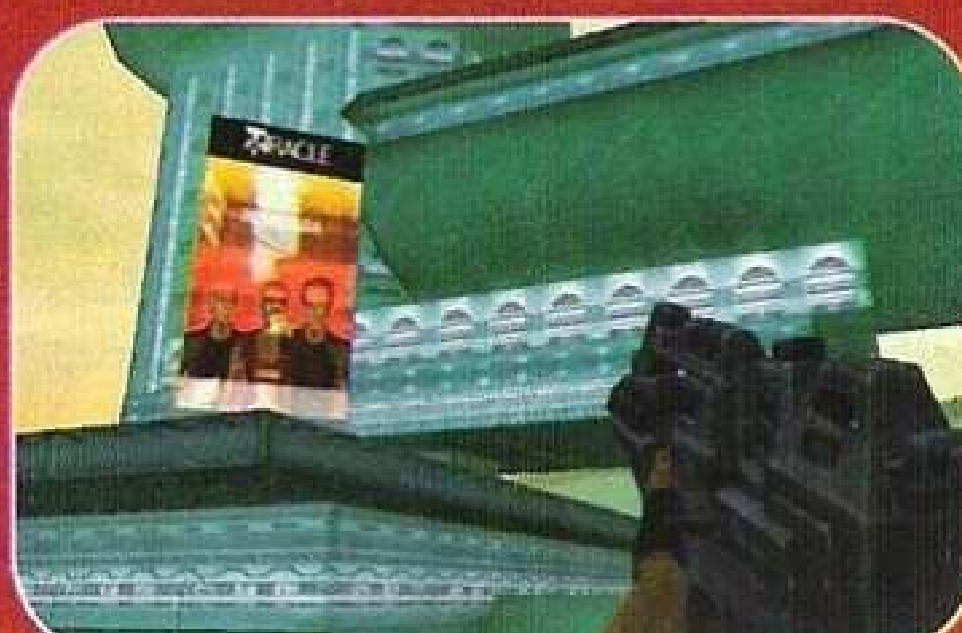
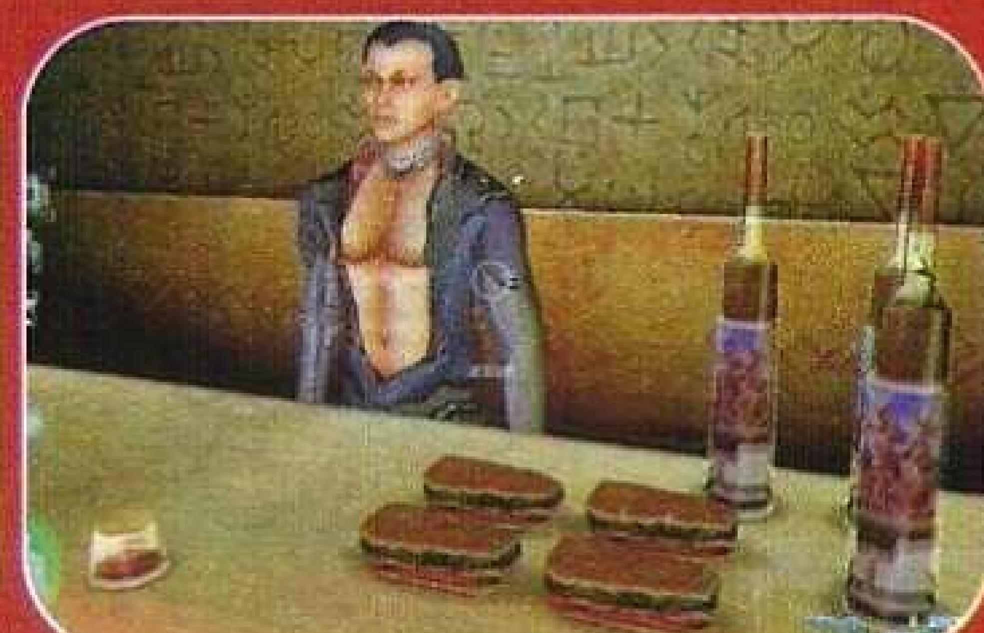
OMIKRON: THE NOMAD SOUL – Stworzona przez Quantic Dream w listopadzie 1999 roku gra cRPG, w której gościnnie występuje sam David Bowie. Produkcja swego czasu głośna, do dziś potrafi wywołać spore emocje.

ANACHRONOX – Tworzona przez wiele lata w laboratoriach Ion Storm (to ci goście od DEUS EX 2), ukazała się w połowie 2001 roku. Dziś wprawdzie nieco archaiczna, jeśli idzie o prezentację, lecz wciąż bardzo fajna. Uwagę zwraca przede wszystkim bardzo przekonująco wyglądające miasto.


Wbrew pozorom, ten facet nigdy nie chciał być barmanem. Niestety, jego plany o karierze szpiega przekreśliła jego własna, szczera, chłopsko-robotnicza morda

Miasto twoje, a w nim...



skalę projektu i pochwalam z całego serca dziarską realizację miasta przyszłości, lecz muszę też napomknąć o kilku rzeczach, które już nie są takie ekstra.

Przede wszystkim powinieneś wiedzieć, że ta gra nie wygląda super. **O ile wiele elementów rozgrywki działa lepiej aniżeli w DEUS EX 2, tyle pod względem grafiki dzieło naszych rosyjskich ziomków nie dorasta do pięt produkcji wydanej przez Eidos.** Chociaż miasto pulsuje neonami, kolorowymi napisami, zaś jeżdżące tu i ówdzie fury mrugają na wszystkie strony lampkami, trochę trudno paść na kolana z rozdziawioną gębą. Z racji gigantycznych rozmiarów świata gry, zanim zdobędziesz furę, będziesz się musiał ostro nabiegać. Podczas tych wycieczek ujrzysz całe mnóstwo nieefektownych szczegółów – modele śmieci (wyglądające niepokojąco podobnie do sprite'ów), połacie niezagospodarowanego terenu oraz... postaci.

Zapewne jest to w dużej mierze kwestia gustu, ale uważam postaci za bezsprzecznie najsłabsze ogniwo SABOTAIN. Przede wszystkim, jest ich zdecydowanie za mało. Bardzo często postać istotną z punktu widzenia fabuły przedstawia model, który wcześniej spotkałeś – i to po wielokroć. To bardzo utrudnia „złapanie" klimatu świata przedstawionego.

Jeszcze jedna kwesia. SABOTAIN pojawił się w Polsce w wersji całkowicie zlokalizowanej. Na pudełku widnieje informacja, że animacje twarzy postaci zsynchronizowano z wypowiadanymi kwestiami – ale chyba rosyjskimi, bo nikt nie porusza w ten sposób ustami, gdy mówi po polsku! Nie chcę się czepiać, ale kilka dni wcześniej grałem w VAMPIRE: BLOODLINES, gdzie zastosowany był ten sam patent i tam jakoś wyglądało to fajnie.

Skoro już się czepiam, kilka cierpkich słów należy wypowiedzieć również pod adresem tłumaczy odpowiedzialnych za polskie kwestie. Nie jest tak, że tłumaczenie uniemożliwia grę w polskiej wersji. **Po prostu w zbyt wielu momentach pojawiają się takie akcje jak przetłumaczenie „broni lekkiej" na „światło", co wprowadza do gry trochę zamieszania.** Kuleją też dialogi – niezwykle lakoniczne, z których w znakomitej większości przypadków nie wynika zbyt wiele.



ROZMOWY Z KOTEM

Żeby nie zakończyć jakoś dołująco, powiedzmy, że SABOTAIN może poszczycić się bardzo fajną, przebojową wręcz ścieżką dźwiękową – już od pierwszych sekund uszy gracza atakowane są żywiołowymi utworami ze światów techno, nu-metalu, post-grunge'u oraz neo-ska-r'n'b :) Tak naprawdę to oddzielna płyta z muzyką z gry powinna pojawić się w pudełku z SABOTAIN – na przykład zamiast tego marnego plakatu, jaki można tam teraz znaleźć.

Jeżeli znudził cię... DEUS EX 2 (niespodzianka, no nie?), a do starszych RPG'ów z miastem przyszłości nie masz zdrowia, powinieneś sprawdzić SABOTAIN. Przy niewielkiej dawce dobrej woli i przymknięciu oka na różnego rodzaju niedoróbki spędzisz z nią kilka przyjemnych dni. Kto wie? Może nawet ta kosmiczna intryga cię wciągnie?

Sabotain – Złam Zasady — ocena: **4**

RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 99.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer LAN**
- **Avalon / Akella / Nicolas Games**
- www.sabotain.ru

+ Fajna muzyka, połączenie elementów akcji, RPG i wyścigów

– Nieefektowna prezentacja, średnie tłumaczenie, kiepskie dialogi

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 4

Jeśli nie dysponujesz mocnym sprzętem, SABOTAIN jest właściwym wyborem. W innym przypadku proponowałbym gry z wyższej półki

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński




Od ciebie zależy, jak będą wyglądać twoje rollercoastery

RollerCoaster TYCOON 3

Zakręć swoich gości na diabelskim młynie i wykręć na tym ogromną kasę

Doprawdy nie wiem, czy ktokolwiek jest w stanie wymienić wszystkie „tycoony", jakie zaoferowano nam w ostatnich kilku latach. Były już i samochody, i pociągi, ciężarówki, cyrk, centra handlowe, zoo, monopoly... Uff, pewnie pominąłem drugie tyle. ROLLERCOASTER TYCOON, a szczególnie jego trzecia odsłona, wyróżnia się w tym zestawieniu widowiskowością. Tym razem gra pokazana jest w pełnych trzech wymiarach, a ze zbudowanej osobiście kolejki można samemu skorzystać!

Trzeci wymiar

Korporacja ATARI powierzyła produkcję trzeciej części RCT nowej firmie – Frontier Development. **Nowy producent znakomicie poradził sobie z zadaniem przeniesienia serii w trzeci wymiar.** RCT 3 wygląda naprawdę imponująco, kolory są nasycone, a każdy z pięciu „tematów" parku rozrywki (klasyczny, „przerażający", western, przygodowy, science-fiction) posiada fantastyczne obiekty dobrze świadczące o wyobraźni autorów programu. **Dodajmy do tego cykl dnia i nocy oraz zgrabnie przeprojektowane menusy gry i panel sterowania – już widać, że tytuł zapowiada się wyśmienicie.** Obecność trzeciego wymiaru niesie ze sobą jeszcze jedną korzyść – zmieniono sposób pracy kamery. W tej edycji można nią dowolnie manipulować, obracać, przybliżać, zmieniać kąt ustawienia. Dzięki temu wybrany punkt mapy możesz obejrzeć z każdej strony i tak dokładnie, jak tylko sobie zażyczysz.

Bardzo ważni goście

Zmian w trybach rozgrywki i w sposobie prowadzenia własnego parku jest tak dużo, że pewnie nie wszystkie udało mi się wychwycić. Zacznijmy może od gości twojego przybytku (w grze zwani są „peeps", co wydaje się nieco zabawne, bo raczej nikogo tu nie podglądają). Wraz z ogólną zmianą grafiki, także i oni otrzymali w podarku pełnowymiarowe kształty. Jeśli odpowiednio zbliżysz kamerę, zauważysz, że ludziki te nie są zbudowane ze zbyt dużej ilości wielokątów. Bardziej niż żywych ludzi przypominają figurki z klocków. Nie czepiajmy się jednak przesadnie, tym bardziej, że ów niedostatek rekompensuje barwność gości i ich obecność w dużych liczbach. Gdy udasz się wraz z nimi na przejażdżkę większym coasterem, usłyszysz, że zachowują się jak prawdziwi ludzie – piszczą, wrzeszczą, wydają z siebie okrzyki przerażenia bądź zachwytu.


Przejażdżka na własnej karuzeli – to jest to!

Z obecnością ludzi wiążą się dwie kolejne nowinki zaimplementowane w ROLLERCOASTER TYCOON 3. Po pierwsze, w tej chwili goście nie zwiedzają już obiektów pojedynczo. Trzymają się w grupach – na przykład paczka nastolatków szaleje na wszystkich największych kolejkach, a rodzice cierpliwie czekają, aż ich pociechy skończą przejażdżkę na karuzeli, by potem dać się naciągnąć na zakupy w budce z hamburgerami czy w lodziarni. **Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak dane grupy reagują na twój park i jakie dokładnie mają potrzeby, możesz skorzystać z edytora postaci i stworzone osoby importować potem do gry.** Gdy goście są zadowoleni, pstrykną zdjęcie, które następnie włączane są do pokazu slajdów w menu głównym. Niby na samą rozgrywkę ten fakt w ogóle nie wpływa, ale daje satysfakcję z pracy.


Ahoj, kapitanie! Na horyzoncie widzę płynącą ku nam masę dolarów...


Bogactwo dodatków, na przykład roślinności, oszalamia! Po prostu palce lizać!


Nie pchać się, nie pchać! I tak wszystkich zrobimy w balona


Kamery możesz ustawić pod dowolnym kątem

Niebezpieczne początki

Jeśli wydaje ci się, że rollercoastery to wynalazek współczesności, głęboko się mylisz. Prekursorami tej zabawy byli... Rosjanie. Tak, tak. I to już w XV wieku! Pomysł na przejażdżki mieli wielce intrygujący: zjeżdżali po lodzie, choć to ponoć za bardzo bezpieczne nie było. Najwyraźniej jednak zabawa się przyjęła i rozprzestrzeniła na całą Europę. A w Ameryce? Tam w dziewiętnastym wieku ludzie zasuwali po wzgórzach w wagonikach na węgiel. Taka przejażdżka czasem miała nawet 30 kilometrów.

Poza „normalnymi" gośćmi, czasem odwiedzą cię też VIPeeps, czyli bardzo ważne persony, które mają konkretne oczekiwania w stosunku do oferowanych przez ciebie atrakcji. Jeśli uda ci się trafić w ich wyrafinowane gusta, osoby te potrafią mocno wpłynąć na innych obywateli, aby ci przychodzili akurat do twojego parku zabaw.

Budowniczy na 102

RCT 3 pozwala aktywnym graczom ingerować w wygląd swojego imperium. Dla „Bobów Budowniczych" zarezerwowano narzędzia takie jak możliwość tworzenia własnych budowli, które można potem ściągnąć do scenariusza w kampanii. Od budowli ważniejsze jednak jest chyba to, że możesz skonstruować własny rollercoaster. Aby to zadanie nieco ułatwić, istnieje opcja automatycznego uzupełniania coastera. **Oznacza to, że jeśli gdzieś np. przęsła nie są dobrze połączone, program wykona poprawki automatycznie.** Co istotne, na każdym etapie produkcji możesz testować sprawność swojego dzieła – dzięki użyciu „ghost cars" badających, czy twoje pomysły architektoniczne są bezpieczne.

Z konstruowaniem własnych „diabelskich młynów" wiąże się jednak jeden feler. Musisz pamiętać, że stworzony samodzielnie coaster powinien potem wpasować się jakoś w terytorium parku. Może się zatem zdarzyć i tak, że po prostu przesadnie fantazyjnej, wielkiej budowli nigdzie nie zmieścisz. Dlatego, moim zdaniem, stawianie kolejek własnej produkcji powinno się odbywać na konkretnej mapie. Nie musisz się przy tym martwić, że w czasie wprowadzania w życie własnych pomysłów zaniedbasz resztę parku – w trakcie projektowania gra zostaje zatrzymana. Żeby było ciekawiej, gotowe budowle możesz importować również z poprzednich dwóch części gry, oczywiście pod warunkiem, że je zachowałeś.

Szczegóły i szczególiki

Pora na kolejne nowości dodane do RCT 3. Zacznijmy od trybów rozgrywki. Znajdziesz tu znane już opcje: bardzo użyteczny rozbudowany tutorial, kampanię, „custom scenario" oraz nowinkę w postaci „piaskownicy", gdzie przy nieograniczonej kasie i dostępie do absolutnie wszystkich konstrukcji nareszcie bez stresów będziesz mógł wykreować lunapark marzeń. **To naprawdę interesująca opcja, która poza dowolnością i możliwością spełnienia wszelkich fantazji, stanowi także pole doświadczalne przed wejściem do trybu kampanii.**

W kampanii znajdziesz osiemnaście scenariuszy. Dwa ostatnie odblokować można jedynie przechodząc wszystkie poprzednie na każdym z trzech poziomów trudności (kolejna nowinka). Właściwie każdy scenariusz, mimo różnych celów, wymaga od ciebie, byś z niego zaniedbanego przybytku uczynił prawdziwe cudo, przynoszące krocie i przyciągające tłumy zwiedzających. Przyznam, że mnie ta powtarzalność zadań zaczęła z czasem nużyć. Można bowiem odnieść wrażenie, że tak naprawdę ciągle od nowa rozgrywasz ten sam scenariusz, a zmianie ulegają jedynie strona wizualna i poziom trudności. Na dodatek strona ekonomiczna twojego imperium zbudowana jest na klasycznych zasadach „tycoonowych": buduj jak najwięcej, ustalaj ceny, naprawiaj sprzęt, zatrudniaj ludzi. Nie ma tu nic, co wprowadziłoby jakiś powiew świeżości. Dodatkowo masz bardzo mądrych pracowników, którzy sami zauważą, że na przykład któreś z urządzeń się popsuło i nawet bez twojego polecenia pospieszą naprawić usterkę.

Przewidywalność postępu fabuły i rozbudowy twoich włości jest odwrotnie proporcjonalna do przewidywalności zachowań gości. Ludzie, którzy zostawiają u ciebie swoją forsę, czasem zachowują się zupełnie nielogicznie. Prosty przykład: postawiłem obok siebie budkę z lodami i z balonami. Do lodów dorzucałem polewę w dwóch smakach. Cena niższa niż cena balonika, a tu tymczasem połowa peepsów pomyka z balonikami, a lodów nikt konsumować nie chce. Takich przykładów zresztą było w grze więcej. Może jakiś patch rozwiąże tę kwestię? Jeśli chodzi o braki, szkoda, że w RCT 3 nie ma listy komentarzy na temat parku – musisz śledzić opinie na temat pojedynczych budowli lub myśli konkretnych ludzi. Z kolei po stronie plusów dopiszmy jeszcze pokazy fajerwerków i przypomnijmy o „ridecam", czyli opcji, która pozwala wsiąść do rollercoastera i bawić się razem z gośćmi. Każda kolejka może też otrzymać swój temat muzyczny. To miła opcja, ale ogólnie strona muzyczna gry nie zachwyca.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 to mocna pozycja wśród gier ekonomicznych, godna polecenia zarówno fanom serii, jak i nowicjuszom tego typu rozgrywki. Życzę szalonej jazdy i braku wypadków (a te też się zdarzają!).

Liczbowy zawrót głowy

Współczesne największe rollercoastery na świecie to w tej chwili rozrywka dla ludzi o naprawdę mocnych nerwach. Wystarczy przypatrzeć się kilku liczbom:

1. Prawdopodobnie najszybsza kolejka znajduje się w Japonii – jej prędkość sięga 107 mil na godzinę. To prawie 200 kilometrów na godzinę!

2. Amerykanie oczywiście wszystko mają największe, ewentualnie najwyższe. „Superman The Escape" w parku o nazwie Six Flags Mountain Park (Kalifornia) w najwyższym punkcie ma 415 stóp (około 137 metrów). Posiada też największy „spad"; w pewnym punkcie opada się w nim o 328 stóp (109 metrów)! Z kolei w Cedar Point w Ohio (uznawany za park rozrywki z największą ilością coasterów) znajduje się najdłuższy przejazd – prawie dwa i pół kilometra.

3. W Europie najwyższy coaster znaleźć można w Blackpool (Anglia), a najszybszy w Heide Park, w niemieckiej miejscowości Soltau.

4. Jeśli chodzi o polskie rollercoastery.... Hmmm, jakie coastery? Zna w ogóle ktoś jakieś takie cuda w naszym kraju-raju? Żeby miały choć z 10 metrów długości... :-)



Szczegółowy tutorial pomoże ci poznać najważniejsze opcje gry

Rollercoaster Tycoon — **5-**

Ekonomiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer LAN**
- **Atari / CD Projekt**
- www.atari.com/rollercoastertycoon/europe/uk/

+ Fantastyczna grafika, nowinki, można zmieniać wygląd parku
- Niezrozumiałe gusta gości

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Nie jestem wielkim fanem „tycoonów", ale **obok tak żywej i kolorowej gry obojętnie przejść nie można**

Tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

COUNTER STRIKE SOURCE

Z poczwarki w motyla

Nowe szaty cesarza

Jak wiele zyskał CS w nowej oprawie i jak duży jest skok jakościowy, dowodzą poniższe screeny:



COUNTER-STRIKE: Znana wszystkim miejscówka na najpopularniejszej mapce de_dust. Tu jeszcze na stareńkim enginie HALF-LIFE (czy raczej QUAKE 2)



CS: CONDITION ZERO: Wciąż ten sam silnik, podobne tekstury i odrobina nowych obiektów. Cały czas jesteśmy w poprzednim stuleciu

CS: SOURCE: Znakomite tekstury, śliczne palemki, mnóstwo szczegółików, malownicze miasteczko w oddali, a nad wszystkim delikatna mgiełka pyłu... Nareszcie godna grafika!

Pierwszy COUNTER-STRIKE powstał lata temu jako darmowy mod do HALF-LIFE'A i do tej pory cieszy się olbrzymią popularnością. CS cały czas ewoluuje, pojawiają się nowe wersje, które wprowadzają zmiany w arsenale, lekko modyfikują fizykę i zasady gry oraz architekturę map. Niestety, w parze z kluczowymi zmianami nie szła poprawiona grafika, dlatego CS z miejsca odrzucał niejednego gracza. Premiera HALF-LIFE 2 była dla Valve znakomitą okazją, by ubrać CeeSa w nowe szaty. Tak powstał CS: SOURCE.

SOURCE dostępny jest dla wszystkich, którzy kupili legalną wersję HL2. Podobnie jak pozostałe gry Valve, jest częścią systemu Steam. Zapewnia to (w założeniach) wolną od cheatów grę i szybki dostęp do częstych aktualizacji. CS: SOURCE powstał na bazie wersji 1.6 klasycznego CS, co oznacza, że dostępny jest ten sam zestaw broni, te same mapy, analogiczne tryby rozgrywki, bardzo zbliżony system administracji serwerami itp. Zmienił się za to sposób podania tego wszystkiego – i to diametralnie.

Po pierwsze grafika. **Zalety silnika Source zostały wspaniale wykorzystane, wreszcie „Kanter" nie wywołuje spazmów śmiechu u niezainteresowanych graczy.** Teksturki są ostre, śliczne, często niemal fotorealistyczne i bardzo różnorodne.

Stare-nowe mapy cieszą się bogactwem detali – po korytarzach walają się śmieci, stare gazety, skrzynki, wiaderka, straszą „piękne" wraki samochodów, które świetnie sprawdzają się w roli improwizowanych barykad. Wiele map zyskało na prezencji za sprawą nowego systemu oświetlenia – klasyczny de_aztec wygląda teraz naprawdę klimatycznie. Dodano masę drobnych detali, np. efekt rozchlapywania wody podczas biegania po kanałach i rozlewiskach. Równie fajnie wygląda zasłona dymna czy snop światła latarki. Wrażenie robią drzewa, które stanowią ozdobę wielu map. No i nareszcie modele graczy wypadają kozacko. **Widoczne elementy wyposażenia oddane zostały pieczołowicie, a animacje ruchów to po prostu pierwsza liga.** Jest naprawdę ładnie, choć oczywiście nie tak ładnie jak w HL2. Autorzy musieli się ograniczać, aby płynność gry była zadowalająca. I udało się, CS: Source chodzi bardziej płynnie niż drugi HALF-LIFE. Przyjemnie można pograć na rocznej, a nawet nieco starszej konfiguracji.



Burdel jak u nas w dzień deadline'u, czyli mapka cs_office

Przefajnie sprawdzają się również elementy modelu fizycznego HL2, które autorzy wrzucili do nowego CS. Nie ma co prawda Gravity Guna, nie można podnosić przedmiotów, ale ileż radości sprawia fakt, że poustawiane beczki przewracają się pod impetem kul, odsłaniając ukrytego za nimi przeciwnika. Świetne efekty daje również granat ciśnięty w tłum wrogów – siła wybuchu wyrzuca ciała i elementy otoczenia wysoko w górę. Martwi przeciwnicy upadają teraz w sposób bardzo naturalny, poważnie ograniczono również efekt przenikania ciał przez ściany. Fizyka to również pretekst do wesołej zabawy – można np. z nudów strącać obrazy ze ścian. Kiedy parę miesięcy temu grałem w wersję beta, bawili mnie gracze, którzy zamiast grać, woleli turlać starą oponę ze wzniesienia. Wyglądało to uroczo.

Source'owa wersja CeeSa obsługuje przestrzenny dźwięk w formacie 5.1, a nawet 7.1 – brzmi to fenomenalnie, choć wciąż najlepsze efekty daje gra przy użyciu headsetu. **Tu pojawia się mały zgrzyt, bowiem nie dopracowano komunikacji głosowej pomiędzy graczami.** Dźwięk jest równie dziadowski co dawniej. Natomiast otoczenie brzmi super – plusk wody, świergot ptaków, bzyczenie owadów, zawodzenie wiatru – jest czego posłuchać.

Niezmordowani terroryści w drodze na „hotspot". Szkoda, że do dyspozycji jest tylko jeden model postaci, ale pewnie wkrótce Valve wyda stosowny update

Czy warto grać? Z pewnością warto spróbować i poświęcić grze kilka dni. Początki są trudne, ale satysfakcja z pierwszych zdobytych fragów i udanych akcji – ogromna. Z czasem odkrywasz kolejne niuanse, oczywiste staje się np. że kucając nie tylko kryjesz się, ale i rośnie twoja celność. Wkrótce wiesz już, jaka broń sprawdza się najlepiej w danych warunkach, jak najbezpieczniej poruszać się po mapach i gdzie najlepiej zasadzić się na wroga. I w ten sposób z frustrującej, trudnej strzelaniny CS zamienia się w złożony, taktyczny system walki, dający multum możliwości i nagradzający każdą godzinę treningów.

Jeśli dotąd nie miałeś okazji spróbować bądź odrzucała cię tragiczna grafika, teraz nadarza się wymarzona okazja wbicia się na scenę. Na dziś dzień serwery SOURCE nie są zatłoczone, dzięki czemu nauka gry jest mało stresująca. Polskich serwerów jest już sporo, pingi niskie – gra się komfortowo.

Counter-Strike Source — **5+**

Sieciowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB HDD
- cena 139.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Valve Software / Cenega**
- www.steampowered.com/index.php?area=productnews_CSS

+	–
Ogromna społeczność fanów, pełne serwery, nowy silnik graficzny	Nie wiem... Chyba tylko brak zróżnicowanych modeli postaci

Grafika 5+ · Dźwięk 5+ · Frajda 5+

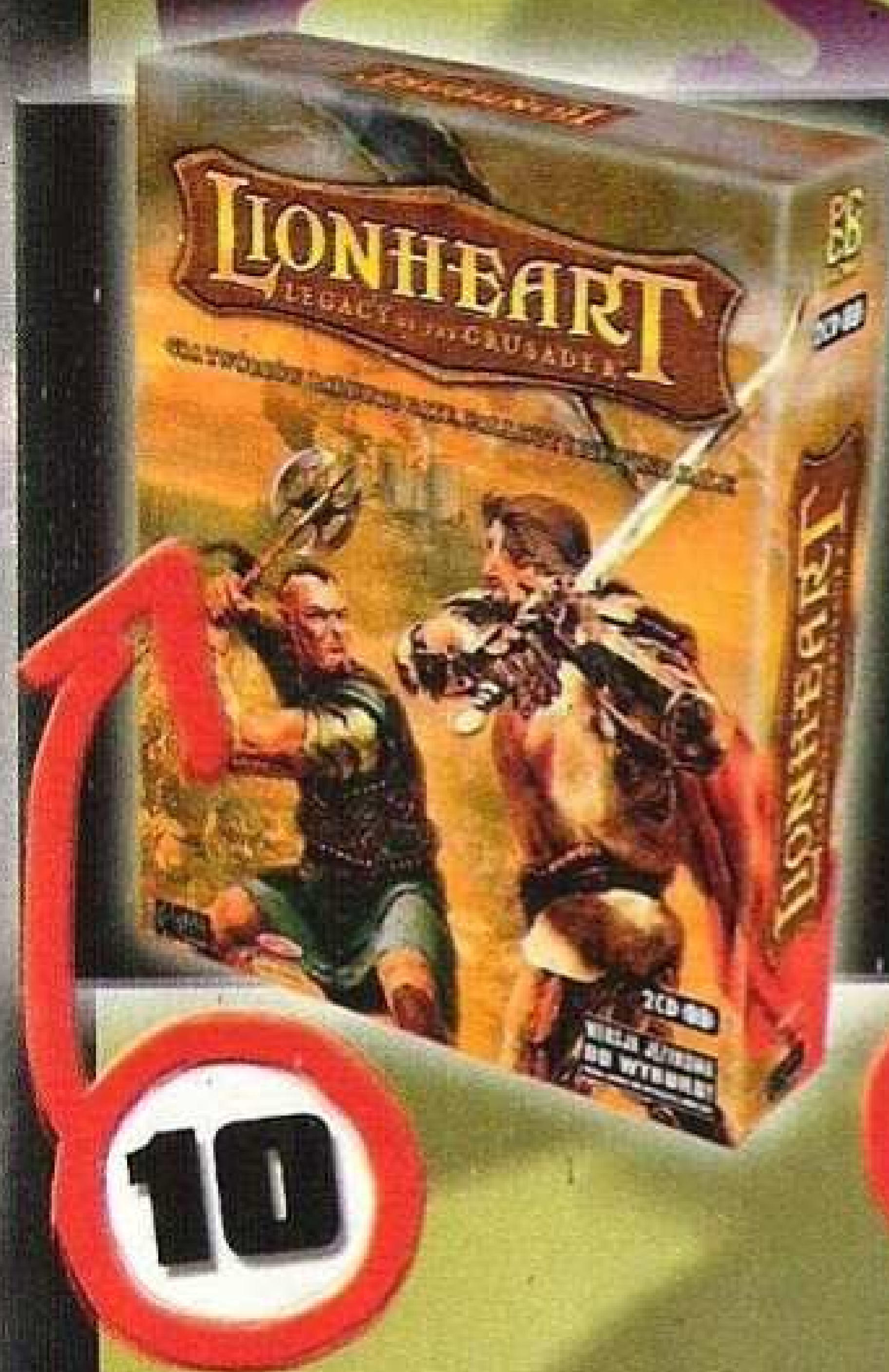
Gigant sieciowych shooterów w nowych szatach. Ale wciąż ten sam

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

KONKURS dla RPG'owców

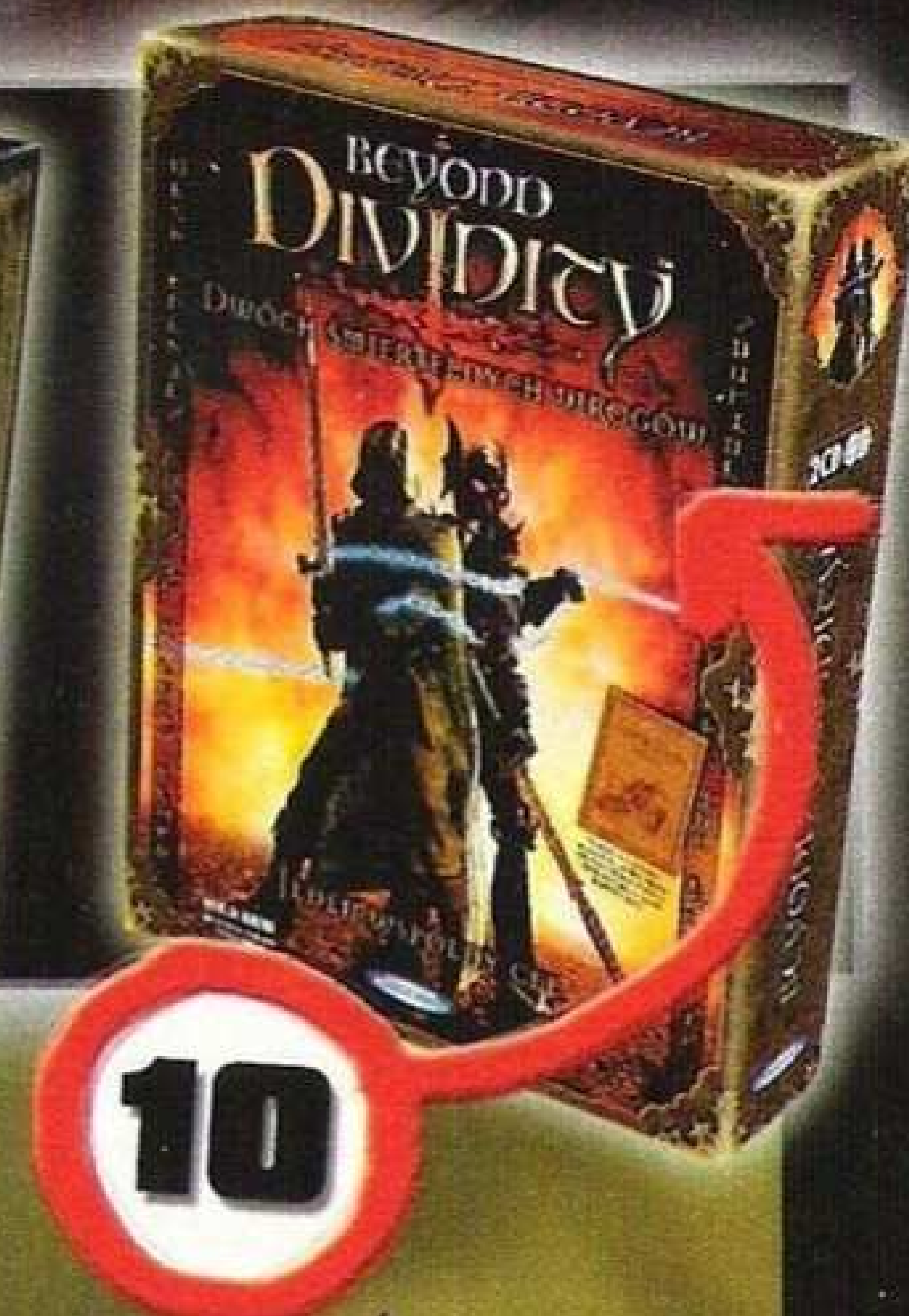
5

Neverwinter Nights
EDYCJA KOLEKCJONERSKA
W ZESTAWIE NEVERWINTER NIGHTS WRAZ Z DODATKAMI SHADOWS OF UNDRENTIDE ORAZ HORDES OF THE UNDERDARK
PL









Jesteś maniakiem RPG'ów? Musisz mieć grę z tej serii!

Odpowiedz na pytanie, wyślij SMS'a i wygraj jedną z gier RPG!:

W jakim świecie znajduje się miasto Waterdeep?

A) Greyhawk B) Forgotten Realms
C) Dragonlance

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.GR.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 14 stycznia 2005

koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT

D-DAY

tekst: Michał „General Bjen" Zacharzewski

W tym roku minęła 60. rocznica inwazji w Normandii. Szóstego czerwca we Francji spotkali się weterani D-Day i ich rodziny. Wydarzeniu towarzyszyły liczne odczyty i projekcje filmów dokumentalnych. Odbyła się również parada i uroczysty apel, a na okolicznych cmentarzach złożono kwiaty. Żadna europejska telewizja nie odpuściła sobie tego tematu. W prasie całego świata ukazały się okolicznościowe artykuły... **Nic dziwnego, że firma Monte Cristo zapragnęła skorzystać z darmowego rozgłosu i zarobić na nim trochę grosza.**

Pomysł był prosty. Grupa zdolnych programistów miała przerobić dopiero co ukończone DESERT RATS VS AFRIKA KORPS na grę poświęconą D-DAY. Pomóc w tym mieli leciwi weterani ze stowarzyszenia Normandie Memoire, którzy zagwarantowaliby zgodność z historyczną prawdą. Prace rozpoczęły się dość późno i biegły równolegle z kilkoma innymi projektami. Nic dziwnego, że w czerwcu produkcja wciąż znajdowała się w powijakach. Gra trafiła do sklepów wczesną jesienią – niedokończona, nieprzetestowana, z wieloma błędami. Mimo to wciąż atrakcyjna.


Barki po lewej, żołnierze po prawej. Za chwilę rozpocznie się wielkie chlańsko...

Od strony technicznej D-DAY jest naprawdę ładnym, trójwymiarowym RTS'em opowiadającym o II wojnie światowej. **Scenarzyści podzielili go na 12 misji tworzących 3 kampanie.** Pierwsza z nich rozpoczyna się od lądowania aliantów na plaży Omaha i zrzutu spadochroniarzy w okolicy wioski Sainte Mere l'Eglise (6 czerwca). Jej koniec stanowią walki o miasteczko Cherbourg, leżące na pln. wybrzeżu półwyspu Cotentin (po wojnie osada została całkowicie przebudowana). Druga kampania to Caen i St Lo, bój o rzekę Orne, a także operacja Kobra, a więc atak amerykańskiej III Armii, który przełamał impas w Normandii. Na sam koniec czeka cię kontratak w Mortain i bitwa pod Falaise, gdzie unicestwiono blisko dziesięć niemieckich dywizji piechoty, a polska 1 Dywizja Pancerna wzięła 5 tysięcy jeńców i zniszczyła 55 czołgów oraz 44 działa polowe.


Bitwa o kupę złomu – wrogów prowadzi Edi, bohater filmu pod tym samym tytułem!

Autorzy bardzo dobrze odrobili pracę domową – co prawda jestem laikiem, ale wydaje mi się, że gra jest w 100% zgodna z historią. W czasie walki trzeba intensywnie myśleć, dokładnie planować ruchy wojsk i analizować rozwój sytuacji. **Imponuje też liczba ponad 60 różnych jednostek, dopracowane efekty pogodowe, możliwość ściągnięcia wsparcia z powietrza, okopania się i niszczenia mostów.** Szata graficzna stoi na wysokim poziomie, porównywalnym chwilami z czołowymi produkcjami gatunku. Boli jedynie fakt, że poszczególne ludki są zbyt podobne do siebie i trudno jest wymacać poszukiwanego sapera w gąszczu specjalistów od broni ciężkiej. Co gorsza, cała ta drobnica w gruncie rzeczy nie ma większego znaczenia. Liczą się czołgi i działa artyleryjskie, ewentualnie chłopaki w skrzydłach. Gnojkowie biegający po mapach piechotą pełnią w większości przypadków rolę mięsa armatniego. Przydają się tylko saperzy. Smutne to, ale prawdziwe.

Całe to bogactwo scenariuszowo-historyczne nie przekłada się na grywalność. Pośpiech zmusił programistów do pozostawienia w grze kilku istotnych błędów i zrezygnowania z optymalizacji silnika graficznego, przygotowanego z myślą o afrykańskich pustkowiach. W niektórych momentach, gdy przez ekran przewalają się olbrzymie armie, gra skacze jak pudel w cyrku. Mam też wrażenie, iż D-DAY jest tak zwyczajnie i po chamsku nudny. Kolejne scenariusze owszem, dostarczają ładnych widoczków, ale w żaden sposób nie wciągają. Gra nie ma po prostu tego czegoś, czym szczyciły się CLOSE COMBAT czy nieco inny tematycznie WARCRAFT 3.

Dla fanów trybu Multiplayer przewidziano możliwość wspólnej zabawy ośmiu osób połączonych poprzez GameSpy, w trzech trybach – Deathmatch, Capture the Flag i Conquer. Polski dystrybutor zapowiada też pełne spolszczenie. I dobrze, w końcu wypada rozumieć, o co biega dowódcy.

Ucząc bawi?

Polski dystrybutor reklamuje D-DAY jako „grę zgodną z prawdą historyczną". Chwali się jednocześnie posiadaniem rekomendacji stowarzyszenia weteranów Normandie Memoire. To przytyk do cenegowego PANZERS, którego rzekome przeinaczanie faktów opisywały chyba wszystkie polskie media, od Radia Maryja po TVN. Sęk w tym, że gra to nie powieść, a programiści nie muszą klęczeć przed ołtarzykiem z napisem „fakty". Program rozrywkowy powinien natomiast oferować przemyślane misje i nieziemskie emocje, musi też obowiązkowo powalać grywalnością. A D-DAY tego nie robi...


Wojna była ulubionym okresem w życiu Strażaka Sama oraz jego kota...

D-Day — 4

Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1.3 GB HDD — cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Digital Reality / Techland**
- www.montecristogames.com

\+ Ładna grafika, edytor map, zgodność z historią

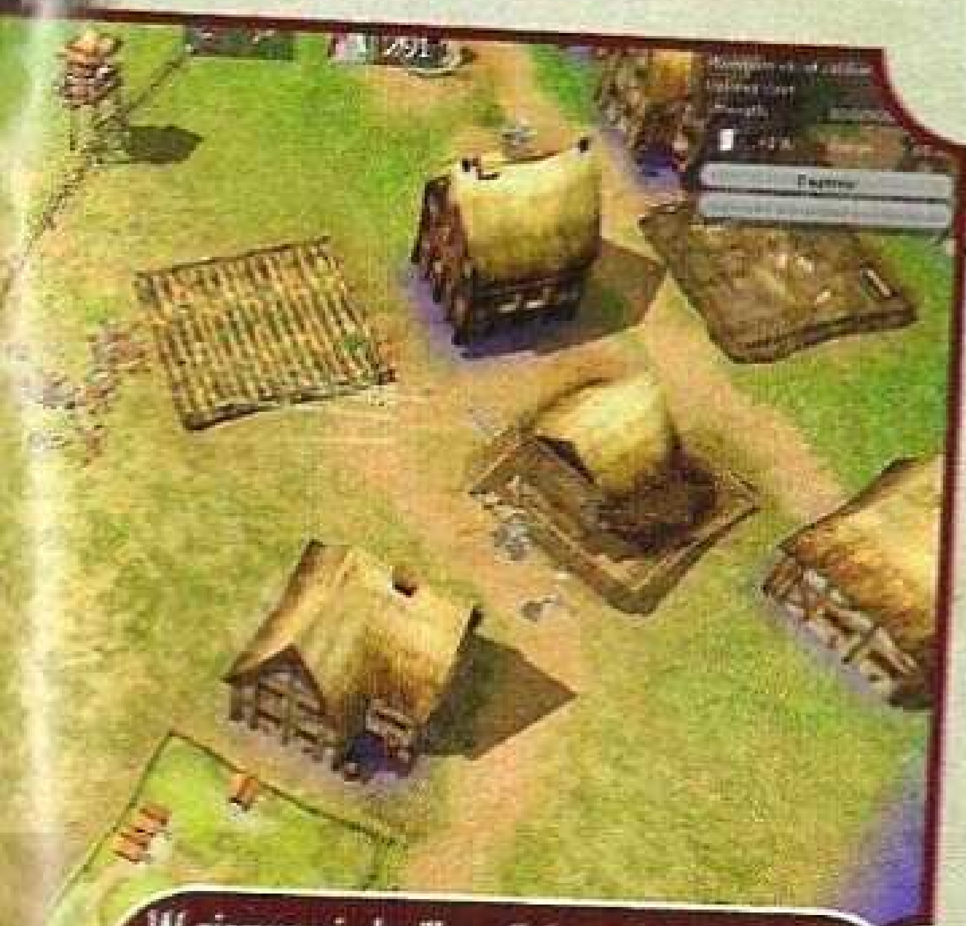
– Oj, spieszyło się panom programistom, spieszyło...

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 3+

Prymat historyczności nad grywalnością nie wyszedł grze na dobre. **Jedynie fani DESERT RATS VS AFRIKA KORPS będą zadowoleni...**

MEDIEVAL LORDS

W studniach sucho, krowy padają, a na dodatek napadli cię Wikingowie. Myślisz, że to wszystko? To dopiero początek...



W pierwszej chwili myślałem, że moi żołnierze rzucają kamieniami. Dopiero po chwili zobaczyłem, że w rękach trzymają fuki

Buduj miasto, broń go i rozszerzaj swoje wpływy – w grze będziesz musiał postępować mniej więcej w tej kolejności. Budowanie jest proste, klikasz i zaraz budynek jest gotowy. Obrona już nie wygląda tak różowo, a zdobywanie nowych terenów wymaga dużych nakładów finansowych na wojsko.

Wydaje się, że istota gry powinna sprowadzać się do planowania i rozbudowy miasta, jednak w MEDIEVAL LORDS bardzo szybko musisz zacząć rekrutować żołnierzy. Wynika to po prostu z braku miejsca na stawianie nowych farm i domów. **Jak we wszystkich grach pokrewnych SIMCITY, tak i tu wszystko powiązane jest złożoną siecią zależności.** Ilość wojska zależy od populacji miasta, populacja od ilości żywności itp. Niestety w wypadku ML ta sieć zawsze kończy się na wojsku. Wszystko, co robisz, sprowadza się do rekrutowania następnych żołnierzy.

Zaczynasz bardzo skromnie – kilka chałup i strażnica z wojakami. Musisz jak najszybciej wybudować choćby proste ogrodzenie i strażnice, w których umieścisz wojsko. Dopiero gdy to zrobisz, będziesz mógł zająć się budową innych obiektów. Atak wroga może nastąpić bardzo szybko, więc szkoda by było, gdyby przeciwnik zastał cię z ręką w nocniku. **Jeśli nieprzyjaciel zdobędzie główną strażnicę, kończy się gra, choćbyś miał w innych miejscach jeszcze 1000 żołnierzy.**

Jak już jesteśmy przy przeciwniku, warto wspomnieć o jego Inteligencji, a raczej o jej braku. Wróg stosuje metodę walca drogowego i prze do zwycięstwa najkrótszą drogą. SI opiera się na brutalnej sile i ty musisz bronić się w ten sam sposób. Tylko duża ilość wojska na drodze przeciwnika może go powstrzymać. Niestety nie masz kontroli nad swoimi wojskami. Muszą się one znaleźć w pobliżu wroga i na tym kończy się twoja rola. Co się dalej stanie – to decyzja komputera.

Budując miasto, musisz pamiętać, że w MEDIEVAL LORDS góry i rzeki to nie tylko ozdoby. Góry mogą zastąpić mury miasta, a rzeki dostarczą wodę na twoje pola. Jednak coś za coś. Mury możesz zniszczyć i na ich miejscu coś postawić. Góry zostaną tam, gdzie są, i w tym kierunku miasta już nie rozwiniesz. **Dziwne jest jednak, że np. wieżę strażniczą możesz wybudować tylko na płaskim terenie. Gdyby stała na wzniesieniu, miałaby większy zasięg i byłaby trudniejsza do zdobycia!**

Musisz dbać o to, by mieszkańcy twojego miasta mogli się w spokoju rozmnażać. Twoi poddani muszą mieć co jeść i pić. Muszą mieć też odpowiednią ilość rozrywek i miejsce, gdzie mogą się modlić. Zapewnienie tego wszystkiego każdemu domostwu jest niemożliwe (obiekty mają ograniczony zasięg wpływów), ale staraj się, by większość z nich miała pod dostatkiem potrzebnych dóbr.

Bardzo dziwnym dodatkiem jest doradca. Jego obecność teoretycznie powinna się przydawać, jednak w większości przypadków tylko przeszkadza. Porady są rozbrajająco głupie i niestety nie da się z nich zrezygnować. Słyszysz, że wysychają ci studnie i jednocześnie nad częścią domów pojawia się znaczek, że brakuje im wody. Możesz sobie w tym momencie stawiać studnie do woli. I tak braki wody będą cię nękać, dopóki susza nie minie – co oznajmi ci twój szanowny doradca. Teraz możesz sobie te wszystkie studnie zasypać.

Pewną rekompensatą jest innowacyjna grafika. Pewną, bo szczegóły widać na maksymalnym zbliżeniu, a przy takim widoku grać się nie da. Przyglądanie się polecam jednak po włączeniu pauzy, bo nie ma nic gorszego, niż pozostawienie miasta choć na chwilę samemu sobie.

Dźwięk nie przeszkadza i to mu się chwali, choć z czasem trzeba go ściszyć. Muzyka nie wymaga ściszania, bo jest tylko podkładem do tego, co dzieje się na ekranie.

W sumie MEDIEVAL LORDS to gra warta zainteresowania. Jeśli jesteś fanem symulatorów miasta, musisz ją mieć. Nowe podejście do tematu i przyjemna grafika to smaczki, które większość graczy doceni. Szkoda tylko, że SI jest taka nierozgarnięta. Gdyby autorzy dłużej nad nią popracowali, byłoby o wiele ciekawiej, zwłaszcza że wojsko odgrywa główną rolę w grze.

Superata i manko

W grze dostępnych jest 10 dość długich misji i kampania. Jest jednak nadzieja, że na tym nie skończy się granie. Na niektórych serwerach pojawiają się już dodatkowe mapy z misjami, więc jeśli gracze przyłożą się, grać będzie można do upadłego. Brak tylko opcji Multiplayer, która niewątpliwie bardzo by się przydała. Nie wiem, czemu ktoś z niej zrezygnował. Dziwne i niezrozumiałe w dobie coraz powszechniejszego dostępu do Internetu...



Jednostki Wikingów przepływają pod mostem, a maszty przez niego przenikają. Cokolwiek dziwne uproszczenie w dzisiejszych czasach



Medieval Lords: Build, Defend, Expand — 3+

Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Monte Cristo / Techland**
- www.montecristogames.com/Etats-unis/Imageinterface/MLintro.htm

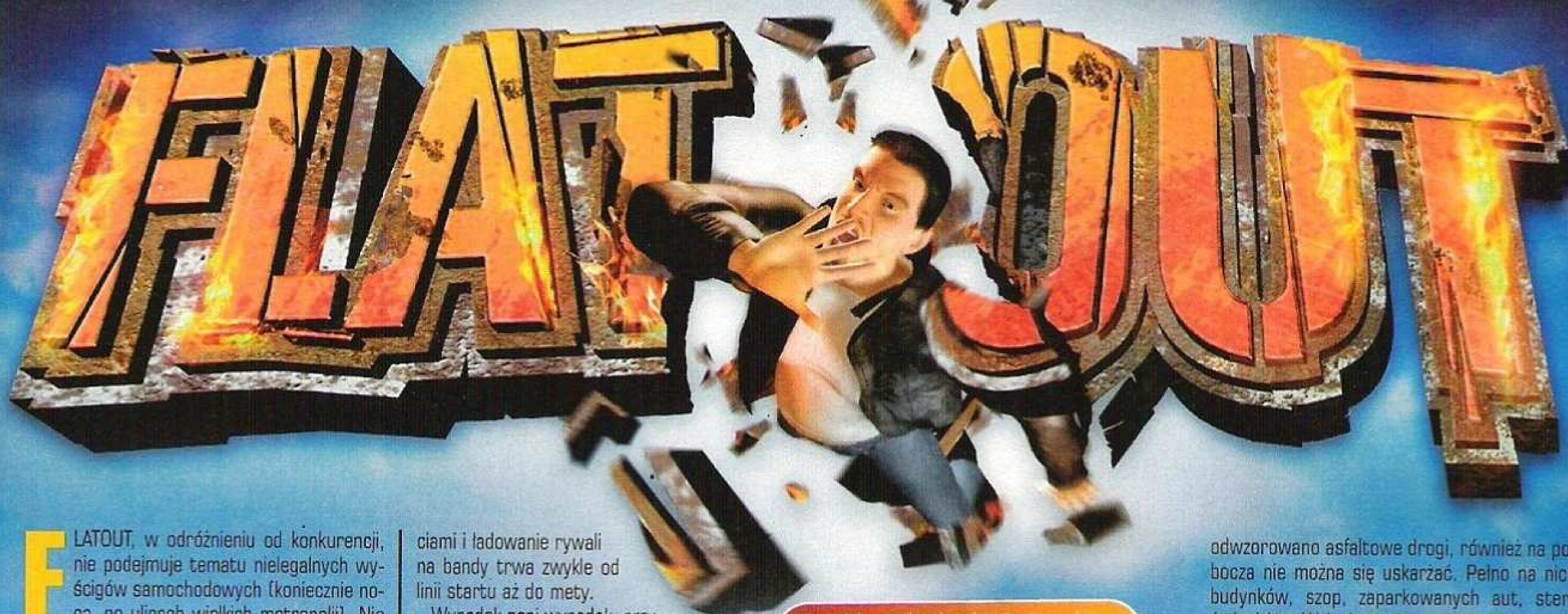
\+ Grafika 3D, rozbudowana rozgrywka

– Upierdliwy doradca, a na dodatek wie bardzo niewiele

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 3+

Budujesz miasto, bronisz jego mieszkańców, ale jakoś **brak tego „czegoś" co jest na przykład w SIMCITY**

tekst: Rafał „Zulu" Skrzypek



FLATOUT

FLATOUT, w odróżnieniu od konkurencji, nie podejmuje tematu nielegalnych wyścigów samochodowych (koniecznie nocą, po ulicach wielkich metropolii). Nie stara się być również poważnym symulatorem z nazwiskiem jakiegoś wyspiarza w tytule. Zamiast tego, FLATOUT opowiada o amatorskich wyścigach zdezelowanych wraków, czyli o konkurencji popularnej na wszystkich zadupiach w Stanach (szczerze mówiąc, nie mam o tym pojęcia, ale tak mi się wydaje).

Do wyboru są dwa modele jazdy – **pierwszy, mocno arcade'owy, zadowoli głównie dzieciarnię, niedzielnych graczy i mnie. Drugi tryb ma już zadatki na symulację**, choć różnice są trudne do wychwycenia. Gra oferuje ponadto przeszło pół setki tras składających się na konkretne zawody. Kilkanaście obskurnych bryczek to może nie jest liczba powalająca, ale autka nadrabiają zróżnicowaniem.

Jak się jeździ? Agresywnie. To nie jest wymuskany NASCAR. Rozpychanie się łokciami i ładowanie rywali na bandy trwa zwykle od linii startu aż do mety.

Wypadek goni wypadek, przy czym należy wspomnieć o najistotniejszych elementach gry. Po pierwsze kierowca. Co z nim? Ano kierowca potrafi pięknie wybić przednią szybę własnymi zębami i poszybować wysoko nad horyzont, kończąc lot na drzewie, trasie bądź innych okolicznościach przyrody. A że kierowcy we FLATOUT permanentnie zapominają o pasach bezpieczeństwa, praktycznie przy każdej ostrzejszej stłuczce bohater atakuje glebę z lotu ptaka. Majta przy tym rączkami jak szmaciana lalka, co wygląda całkiem zabawnie, ale niestety również dość sztucznie. Także auto rozkłada się na czynniki pierwsze, szczególnie przy większych prędkościach. Po paru stłuczkach z silnika zaczynają wydobywać się wesołe płomyki i czarny dym. Pali się lakier, odlatują kawałki metalu – ładnie. Generalnie można powiedzieć, że fizykę zniszczeń FLATOUT stoi (parafrazując kogoś tam).

Fajną sprawą jest napęd nitro, którego poziom podbijasz, stosując agresywne techniki jazdy czy skacząc z hopek. Po skorzystaniu z nitro autko dostaje solidnego kopa, co najlepiej sprawdza się w walce o dobrą pozycję na prostej.

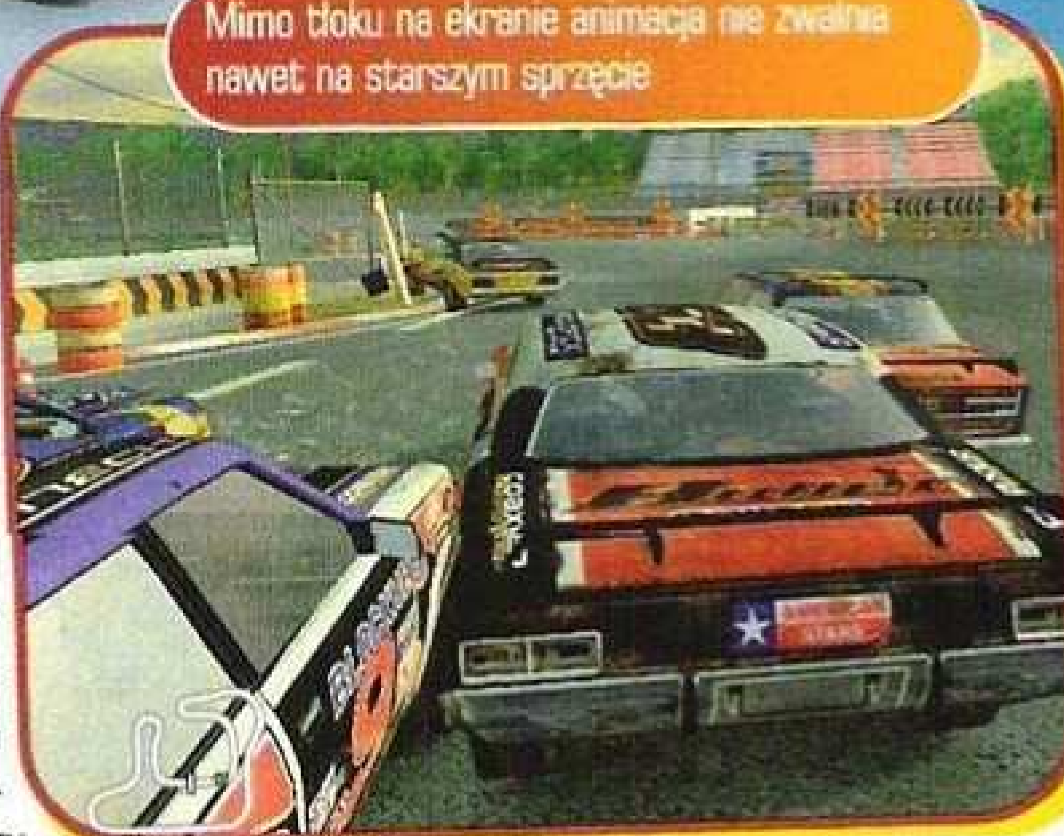
Pozostaje jeszcze wspomnieć o wesołych minigierkach, stanowiących integralną część zabawy i źródło dodatkowych funduszy. Jest np. rzut kierowcą na odległość i wzwyż. Można również spróbować swych sił w walce na arenie, gdzie niszczymy samochody podobnych nam popaprańców. Ten motyw pokazuje, jak bardzo gra nawiązuje do stareńkiego DESTRUCTION DERBY. Fani tej wiekowej produkcji odnajdą się we FLATOUT natychmiast.

Zarobione pieniążki przeznaczamy na tuning naszego trupa. W tym celu udajemy się na pobliski szrot, gdzie możemy nabyć wspaniałe, prawie niezużyte i prawie nie zardzewiałe części do naszego autka. Naturalnie są również „nówkisztukinieśmigane", ale te części kosztują odpowiednio więcej. W każdym razie, gama dostępnych części jest całkiem spora. Upgrade'owi możemy poddać m.in. silnik, układ jezdny, skrzynię biegów itp. Dokonane ulepszenia mają przełożenie na zachowanie auta na trasie, przy czym najbardziej odczuwalny jest przyrost koni mechanicznych.

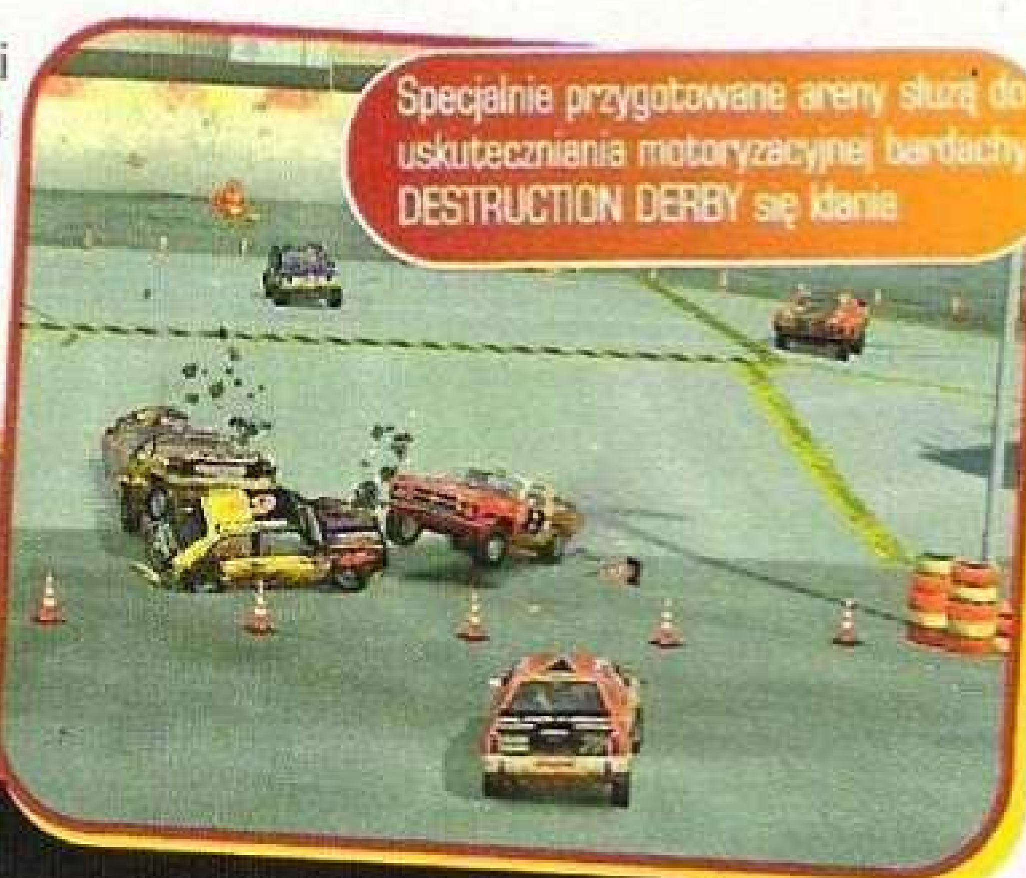
Trzeba przyznać, że dzieło formacji Bugbear prezentuje się naprawdę ładnie. Nie uświadczysz tu setki nałożonych na obraz filtrów graficzny, nie ma kretyńskiego świecącego asfaltu ani nawet specjalnie realistycznego systemu zniszczeń. Są natomiast naprawdę fajne, przemyślane trasy – zarówno tory wyścigowe, jak i szlaki w terenie. Nieźle odwzorowano asfaltowe drogi, również na poboczu nie można się uskarżać. Pełno na nich budynków, szop, zaparkowanych aut, stert śmieci itp. W lesie stoją maszyny służące do wyrębu drzew, mijasz jakiś tartak, ciężkie ciężarówki... Na samej trasie również wala się sporo badziewia – są rusztowania, które można rozpieprzyć (a nuż zlecą na dach oponenta, który jedzie za nami?), niektóre fragmenty toru z powodu remontu są wyłączone z ruchu, sporo jest wszelkiego rodzaju przeszkadzajek jak np. „barykady" z opon. Wszystko w cukierkowej kolorystyce i może nie przesadnie szczegółowe, ale estetyczne.

Ogólnie w grze panuje klimat zapyziałej, amerykańskiej prowincji, gdzie otyli wąsacze w kapeluszach przesiadują w barach, żłopiąc piwsko i klepiąc po tyłku kelnerkę imieniem Rosie. To wrażenie potęguje muzyka – w ogromnej większości ostre gitarowe granie oparte na prostych riffach. Niespecjalnie porywający soundtrack, ale nic by chyba lepiej nie pasowało.

Mimo wielu zalet, FLATOUT nie jest grą specjalnie wciągającą. Te parę godzinek, które jej poświęciłem, upłynęły miło, ale bez większych emocji. Mimo to, tytuł stanowi alternatywę dla znudzonych efekciarstwem NFSU2 i zmęczonych katowaniem fur WRC w przeróżnych Colinach i innych Burnsach. Gra prosta, ładna, nietrudna i sympatyczna – w sam raz na leniwe popołudnie.


Mimo tłoku na ekranie animacja nie zwalnia nawet na starszym sprzęcie


Blaszana hołota minęła pierwszy zakręt. Każdy się spieszy. Nagrodą jest lekko zardzewiały tłumnik


Specjalnie przygotowane areny służą do uskuteczniania motoryzacyjnej bardachy DESTRUCTION DERBY się kłania

Nigdy nie ma gwarancji, że kierowca wyląduje we wnętrzu fury

FlatOut — **5-**

Wyścigi

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 1.1 GB HDD
- cena 25.99£
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Bugbear Entertainment**
- http://www.flatoutgame.com

\+ Wydajny silnik graficzny, zbalansowany poziom trudności

\- Lekkie braki w grafice

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4+

Przemyślany, dość oryginalny i całkiem grywalny racer. **Propozycja dla znudzonych zwykłymi rajdami**

tekst: Maciej „Fantazjyoosh" Waszkiewicz

Ultima Online: Samurai Empire



Dodatek SAMURAI EMPIRE wprowadza do ULTIMY wiele nowości. Wiatr znów zawiał w żagle tego największego MMORPG...



Japońskie drzewka wiśniowe prezentują się ślicznie i dodają kolorytu wyspom Tokuno



Rune Beetle jest wielki i obleśny. Można to jednak przeżyć, bo ma Poisoning 115 i kuta jak zły :)



Hiryu, pierzaste ptaszysko, jest silniejsze od smoka i można na nim jeździć. Prawdziwa gratka dla tamerów

ULTIMA ONLINE to najstarsza z istniejących gier MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Od czasu jej powstania przez Britannię przewinęło się około miliona graczy, a na dodatek do dziś można spotkać ludzi, którzy grają od początku jej istnienia. Mimo że za każdy miesiąc gry trzeba płacić ok. 12 $, świat ULTIMY jest tak zaludniony, że znalezienie miejsca pod nowy dom graniczy z cudem. Rodaków bawi się niestety niewielu, choć ostatnio częściej można ich spotkać na serwerach.

Części czytelników należy się kilka słów wyjaśnienia. Czemu ULTIMA ONLINE święci takie tryumfy i czym tak naprawdę jest ta gra? Mimo, jak na dzisiejsze czasy, niezbyt pięknej grafiki i słabych efektów dźwiękowych, gra ma niesamowitą zdolność zatrzymywania przy sobie na bardzo długi czas. Jest to spowodowane bardzo rozległym światem, olbrzymią ilością graczy i NPC oraz potężną armią monstrów, które można spotkać w grze. Dodatkowo, każdy z graczy może rozwijać swoją postać na własny sposób i nie musi trzymać się szablonu. Jeśli np. zamiast walki z monstrami wybrałbyś jakąś spokojniejszą formę egzystencji na Brytanni, możesz zostać kowalem czy kucharzem. Elementem rzadko spotykanym w innych grach tego typu jest możliwość produkowania zarówno przedmiotów magicznych, jak i tych całkiem niemagicznych, od prozaicznego bochenka chleba po komody i ozdobne fotele. Pełna dowolność – do wyboru, do koloru.

Zawsze po pojawieniu się nowej odsłony ULTIMY na serwerach robi się spory tłok. Zmian w przypadku SAMURAI EMPIRE jest całkiem sporo. Najważniejsze z nich to nowy kontynent do zasiedlenia (wyspy Tokuno) oraz dwie nowe klasy postaci wraz z odpowiadającymi im umiejętnościami. Oczywiście dochodzą do tego nowe monstra i zwierzęta.

Wyspy Tokuno to taka feudalna Japonia przeniesiona do ULTIMY. Wiele obiektów, jakie można na nich napotkać, jednoznacznie kojarzy się z Krajem Kwitnącej Wiśni. Dodatkowo posiadając SE, możesz wybudować dom z papieru i drewna, po czym obsadzić go drzewkami bonzai. Poza tym, w grze zaroiło się od japońskich lampionów i akcentów związanych z samurajami i ninja.

Wytrenowani w sztuce Bushido samuraje to jedna z nowych klas postaci. Dążenie do perfekcji we wszystkim to ich powołanie. Oczywiście największą pasją samuraja jest walka i doskonalenie się w niej. Jeśli dobrze wytrenujesz swoją postać w skillach związanych z Bushido, niewielu przeciwników zagrozi ci w bezpośrednim starciu. Samuraj to może nie czołg, ale można go porównać do małego walca parowego – nie zatrzymasz go, rzucając kamieniami. Z najciekawszych umiejętności warto wymienić „Whirlwind". Ilość zadanych przez samuraja obrażeń rośnie wraz z ilością wrogów, z którymi w danym momencie walczy.

Wojownicy nocy, ninja, to druga z klas postaci, jakie dostajesz w UO: SE. Ninja ćwiczą się w sztuce Ninjitsu, która pozwala im unikać pościgu czy podkradać się do wrogów na odległość pchnięcia. Cichy zabójca to chyba najlepsze określenie dla mistrza Ninjitsu. Jako że ninja to sprytni zawodnicy, nie można ich lekceważyć – umiejętności specjalne, jakie posiadają, wydają się nawet ciekawsze niż w przypadku Bushido.

Nowe zwierzęta, jakie pojawiły się w SAMURAI EMPIRE, to głównie monstra, których początkujący gracz nie powinien lekceważyć. Nowe gatunki smoków i innych władających magią stworzeń to jednocześnie mnóstwo zabawy dla doświadczonych wojowników czy tamerów (tamer to postać potrafiąca łapać, oswajać i trenować zwierzęta oraz monstra). Z najciekawszych pojawiły się: Hiryu – opierzony smok przypominający wielkie ptaszysko, Rune Beetle – wielgachny żuk dziarsko radzący sobie w walce oraz Fire Beetle – żuk z urządzeniem do przetapiania ingotów w „bagażniku".

Pojawiło się też oczywiście nowe uzbrojenie i zbroje, niektóre tylko dla samurajów i ninja, ale większość przyda się każdej postaci. Do niedawna z japońskich broni była tylko Katana, ale teraz zaroiło się od Sai, Wakizaschi i innych.

Co trzeba pochwalić, wprowadzone zmiany nie zachwiały równowagi gry. W dalszym ciągu grający w starsze edycje mogą konkurować z posiadaczami UO: SE.

Mam nadzieję, że z częścią z was spotkam się niedługo gdzieś na Sosarii. Czy to w celu wspólnego wykonania któregoś ze scenariuszy, czy też po prostu gdzieś na szlaku. [Hehe, albo na ubitej ziemi: nasi ziomale w Sosarii słyną z tego, że łączą się w bandy i biją innych – Frogger].

Ultima Online: Samurai Empire
MMORPG

4+

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Origin / EA Polska**
- www.uo.com

cena 76.00

\+ Nowe krainy, stworki do oswajania, wrogowie, bronie i skille

– Na wyspach Tokuno nie ma dungeonów

Grafika 4– | Dźwięk 4 | Frajda 6

Najnowsze i mam nadzieję nie ostatnie wydanie UO jest lepsze niż poprzednie AGE OF SHADOWS. **Oby tak dalej!**

tekst: Rafał „Zulu" Skrzypek

SPARTAN

Przechodniu, powiedz Sparcie, że grafikę to ma kiepską...

W trzeciej już grze ze strategicznej serii firmy Slitherine dostaniesz dokładnie to, czego się spodziewasz: wojnę, bród, smród, masę wojowników i historyczne realia. Autorom programu w końcu udało się zrealizować swój stareńki pomysł w sposób niemalże perfekcyjny. W efekcie wsiąkniesz w grę na całe tygodnie, zapominając o Bożym świecie. Tak więc bierz chłopie tarczę, włócznię i miecz z brązu – czeka na ciebie wojna i krew... Oby nie własna!

Miejscem zabawy jest starożytna Grecja i jej osławione miasta-państwa. Wybrać możesz sobie dowolne z nich, małe, duże, leżące w Tracji na północy czy w Azji Mniejszej na wschodzie. Następnie – jak nietrudno się domyślić – dążysz do hegemonii w regionie.

Nie jest to jednak zadanie na jeden dzień. Na początku bowiem najważniejszą sprawą jest umiejętne zarządzanie miastami. Pobawisz się zatem w budowanie różnistych struktur zapewniających produkcję dóbr, które uszczęśliwią twoich ludków. Wiadomo bowiem, że zadowoleni obywatele lepiej pracują i mają większą ochotę do życia.

Inwestycje w struktury to jednak nie wszystko. **W trakcie rozbudowy swoich miast bazowych zorganizujesz i wyślesz w teren tajnych agentów i dyplomatów.** Goście ci na jeden twój rozkaz zmontują przeciwnikom taką paskudną niespodziewajkę, że dozna szoku i nawet nie zauważy, gdy twoje niezwyciężone armie zasuną mu potężnego kopa w zadek.

Czasem niestety ów wróg jest na tyle sprytny i żwawy (zapewne od jedzenia jogurcików z kulturami bakterii), że przyjdzie mu do łba zaatakować cię wcześniej niż ty zaatakujesz jego. Na taką ewentualność też musisz być przygotowany. Powinieneś więc dbać o rozwój techniki wojennej, tak by twoje armie składały się z elitarnych hoplitów i kreteńskich łuczników, a nie ziutków z widłami i gołych kolesi z patykami do rzucania we wroga. Nie zdziw się jednak, że gdy przyjdzie co do czego, krew i tak się poleje na glebę.



Dwie armie pracowicie udeptują ziemię, by móc się na niej zmierzyć

Bitwy w SPARTANIE są troszkę nietypowe, na pewno nie takie jak w serii TOTAL WAR. **Choćbyś nie wiem jakim wypasionym był strategiem, i tak nic nie możesz zrobić po tym, gdy wojsko ruszy do boju.** Wojaków stawiasz wcześniej, wydajesz im rozkazy, walisz mówkę okolicznościową dla podbudowania morale i... stoisz i patrzysz, jak się chłopaki wyżynają na polu bitwy. Wbrew pozorom, nie jest to takie głupie. Dzięki temu bowiem gra się trudniej, trzeba przewidywać działania komputera i zabezpieczać wszystkie flanki. Mam wrażenie, że gra stała się w ten sposób bardziej emocjonująca i zarazem spokojniejsza – możesz się zrelaksować i poglądać, co się dzieje (bez machania myszą jak szaleniec).



Miasteczko sprzed kilku tysięcy lat. Współczesny Pisz wygląda podobnie...

Niestety, aż taki piękny widok to to nie jest. **Bitwy może są teraz w 3D, ale żołnierze to nadal kiepsko animowane płaskie sprite'y, które na zbliżeniach straszą koszmarną jakością wykonania.** Gdy jednak z daleka spojrzysz na bitwę, w której tłucze się parę tysięcy chłopa, serce rośnie i zaczyna łupać głośno gdzieś w okolicach krtani – takie są emocje!

Pograsz sobie długo i bardzo fajnie, oczywiście pod warunkiem, że lubisz strategiczne turówki. A jak już wygrasz grę Spartą na przykład, możesz sobie wziąć Ateny, Macedonię, a nawet Troję, i jeszcze raz podbić Grecję. Gdy i to się znudzi, weźmiesz sobie Persów i Rzymian. Przy okazji sprawdzisz, jak się spisują zupełnie nowe rodzaje wojska. Potrwa to parę tygodni, ale gdy i to cię znudzi, wówczas zostanie ci już tylko granie z kumplami po LAN'ie. Autorzy jakoś zapomnieli o tym, że istnieje Internet i że przez niego też można grać.



Brodaty miał jedną radę dla gracza: restart albo najlepiej reinstalka! Gracz powątpiewał...



Niestety, w tej grze nie można wezwać na pomoc gigantycznej sowy

Sparta Praga mistrz!

Agoge to system „produkcji" nieugiętych spartańskich wojowników, który polegał na odizolowaniu siedmioletnich chłopców od rodziny i wiązaniu ich na stałe z armią. Przez cały okres młodości przyszli żołnierze uczyli się zaradności, sztuki przetrwania w ciężkich warunkach i lojalności wobec przełożonych. Stosując twarde warunki szkolenia i ucząc zabijania w maksymalnie efektywny sposób, wychowano najlepszych wojowników starożytności, nieulękłych, biegłych we władaniu każdą bronią. Ludzie ci nigdy nie pytali, ilu jest nieprzyjaciół, tylko gdzie ich znaleźć, a z wojny wracali zwycięscy bądź nie wracali wcale.

Spatran + Troja

4+

Strategia turowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer LAN**
- **Slitherine / Play**
- www.slitherine.co.uk/spartan/spartanindex.htm

\+ Wielka mapa, masa państw i jednostek – raj strategiczny

– Średnia graficzka i Multi tylko po LAN

Grafika 3 | Dźwięk 3+ | Frajda 5-

SPARTAN to nie lada gratka dla wielbicieli historii i skomplikowanych strategii w stylu gry LEGION

tekst: Sławomir „Hegemon" Serafin

Pan Iniedośćkiepski powala właśnie Kobietę-Knota na ziemię. Człowiek-Pałąk już dawno gryzie ziemię...

INIEMAMOCNI

Platformówki wykorzystujące popularność filmowych przebojów z reguły są krótkie, słabe i niedopracowane. Mimo tysięcy mniejszych bądź większych buraków cieszą się jednak wśród dzieciarni olbrzymim powodzeniem. Z INIEMAMOCNYMI będzie podobnie – lada moment wdrapią się na szczyty list przebojów, by pozostać tam na dłużej. Na szczęście gra jest lepsza od CATWOMAN i SHREKA razem wziętych.

Wszystko zaczęło się od bardzo dobrego pomysłu scenarzystów wytwórni Pixar. Wydumali oni sobie zwyczajną rodzinkę mieszkającą gdzieś na obrzeżach wielkiego miasta. Pan Parr pracuje w korporacji ubezpieczeniowej, starając się utrudnić życie petentom i doprowadzić ich do rezygnacji z roszczeń. Pani Parr wychowuje trójkę dzieci, z których najmłodsze jest jeszcze w stadium żłobkowym i prócz pełzania niewiele umie. Sielski-anielski obrazek psuje jeden fakt: **w rzeczywistości państwo Parr to głęboko zakonspirowana grupa superbohaterów, w przeszłości obrońców sprawiedliwości, obecnie gwiazd na wygnaniu.**

Kapitanem ekipy jest pan Iniemamocny. Facet ma siłę woli na sterydach i potrafi jednym palcem złamać najtwardszego szpiega. Jego szanowna małżonka Elastyna przypomina gumę do majtek. Nie pęka jednak na widok wrogów – potrafi za to rozciągnąć się niczym czerwony chodnik na widok krótkich spódniczek hollywoodzkich gwiazd. Skład uzupełnia Maks, junior, który zasuwa lepiej niż gepard, a także nastoletnia Wiola. Dziewczyna biegle znika, a także tworzy pole siłowe, przez które nikt i nic nie może się przebić.

Komputerowych Iniemamocnych czeka osiemnaście dość dużych poziomów, wiernie odtwarzających kolejne fragmenty filmu. Pierwsze trzy są retrospekcją i opowiadają o czasach, gdy pan Parr i Elastyna nie byli jeszcze razem, za to cieszyli się zasłużoną sławą pogromców przestępczości zdezorganizowanej. Iniemamocny wpadł wówczas na trop Bomb Voyage'a, sławetnego złodzieja bankowego. Nie zdołał go złapać, gdyż w polowaniu przeszkodził mu niejaki Buddy. Doszło do wielkiej rozróby i jeszcze większej zadymy, w wyniku której Buddy trafił do więzienia, a setki mieszkańców miasta oskarżyły Iniemamocnego o nieudolną akcję ratunkową. Superbohaterowie byli tym samym skończeni.

Piętnaście lat później Elastyna, pan Parr i ich dzieciaki wiedli ów spokojny żywot na przedmieściach wielkiego miasta. **Iniemamocny nudził się jednak do tego stopnia, że gdy nadarzyła się okazja uratowania świata, spakował trykot i nic nikomu nie mówiąc wyjechał w tropiki.** Nie wiedział, że grasujący tam robot jest pułapką zgotowaną przez Buddy'ego, obecnie szalonego wynalazcę na dorobku.

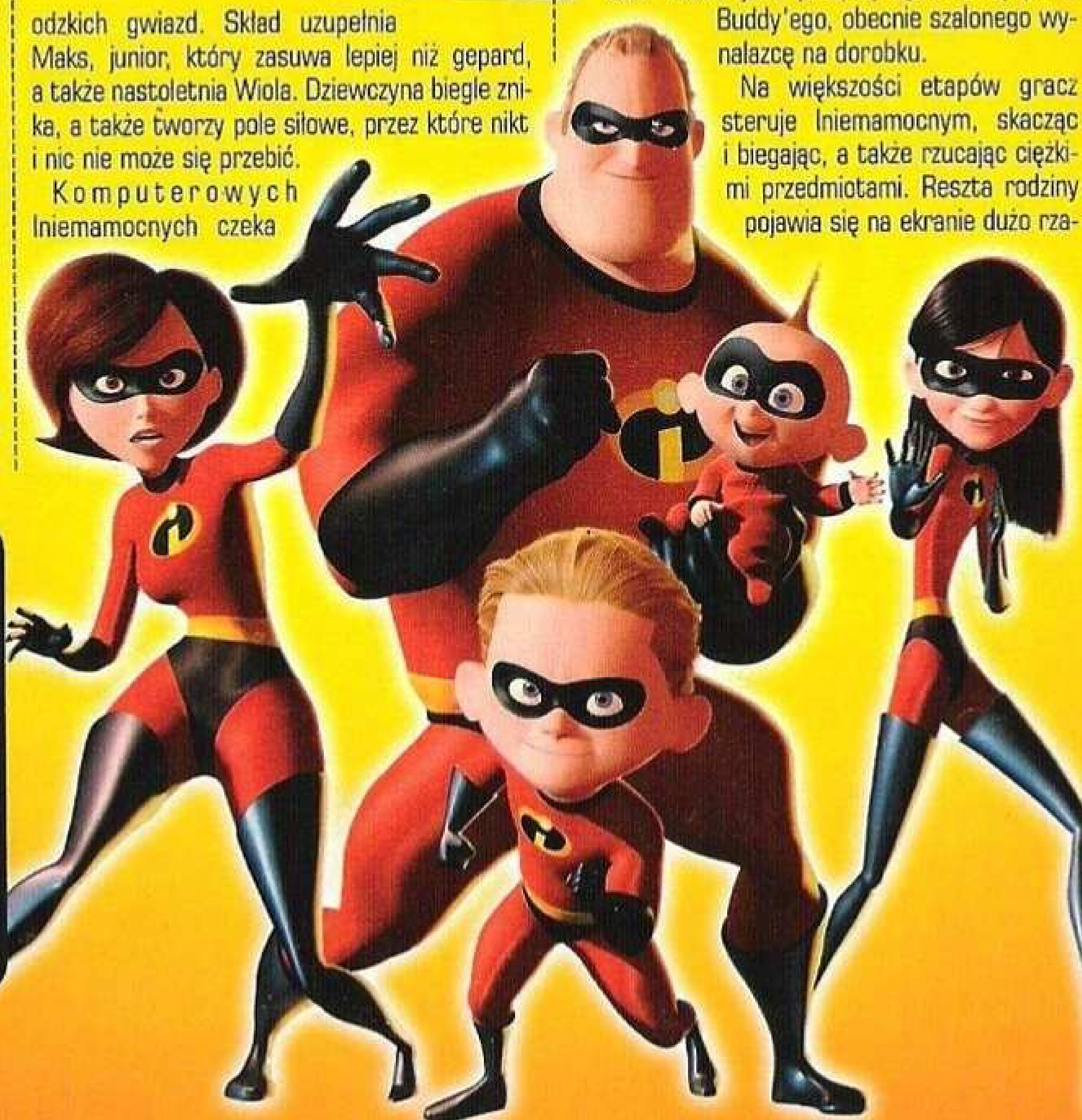
Na większości etapów gracz steruje Iniemamocnym, skacząc i biegając, a także rzucając ciężkimi przedmiotami. Reszta rodziny pojawia się na ekranie dużo rzadziej, wykorzystując swoje niecodzienne umiejętności. Elastyna fika i rozciąga się w trybie TPP, Maks biega jak szalony (gra przypomina wówczas zwariowaną odmianę przygód jeża Sonica), a Wiola skrada się i znika. Dziewczyna ma niestety tylko jeden etap, a szkoda, bo zapożyczony ze SPLINTER CELL klimat robi niemałe wrażenie. Poważną wadą gry jest praca kamer oraz brak możliwości zapisu rozgrywki w każdym miejscu. Przechodząc po raz dziesiąty ten sam poziom, dzieciaki mogą nabawić się nerwicy!

Mimo to gra stanowi idealny gwiazdkowy prezent dla dzieci, które w „dorosłe" programy akcji bawić się jeszcze nie mogą, a z ATOMÓWEK zdążyły już wyrosnąć. **Ładna grafika, świetne spolszczenie, ciekawe zagadki i dość różnorodne poziomy sprawiają, że od komputera ciężko się oderwać.** Szkoda tylko, że INIEMAMOCNYCH można skończyć w 10 godzin. To naprawdę niewiele...

Iniemakólni

Nowy film wytwórni Pixar nazywa się „Auto Story" (ang. „Cars") i jest... zwariowaną komedią sensacyjną o starych samochodach sportowych. Główni bohaterowie mają po cztery kółka, z racji czego przeżywają naprawdę zakręcone przygody. Zwiedzają mroczną trasę 66, a także biorą udział w zawodach Nascara. W międzyczasie dużo gadają, kłapiąc mordkami przyczepionymi do przednich blach. Pomysł jak na film bardzo dziwny (ogra dorośli „kupili", ale gadające samochody?). Jednak Pixar jest pewny swego i zapowiada, że film pobije rekordowy wynik „Gdzie jest Nemo?". Premiera „Auto Story" zapowiadana jest na listopad 2005, a towarzyszyć jej będzie gra komputerowa. Czyżby czyżyk? Tfu, czyżby wyścigi?


Szata graficzna jest naprawdę dobra. Cóż, zrobić brzydką grę na podstawie ładnego filmu nie jest łatwo...



Pan Iniemamocny stoi na jednej nodze, prezentując nowy model trykotu dla cienkołydkowców

Iniemamocni

Platformówka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 660 MB HDD
- cena 79.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Heavy Iron Studios / CD Projekt**
- www.thq.com/theincredibles/

\+ Dobre spolszczenie, podobieństwo głównego bohatera do Randalla :)

– Przeciętna grafika, długość gry

Grafika 4 | Dźwięk 5- | Frajda 4-

Kolorowa, zabawna platformówka dla dziesięciolatków. **Dla starszych za prosta, dla młodszych zbyt trudna**

Ocena: 4

tekst: Michał „Iniewlewokrzywy" Zacharzewski

Orki to lud niezwykle prymitywny, który nie opanował jeszcze trudnej sztuki wymyślnego teksturowania obiektów. Ten miotacz płomieni jest tego najlepszym przykładem

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

Kampania w DAWN OF WAR nie jest może najdłuższa, ale za to bardzo intensywna. Nasz poradnik zrobi z ciebie idealną maszynę do zabijania Orków, Eldarów i tych szmaciarzy z Chaosu

Rady

• W pierwszej kolejności, o ile jest to możliwe, staraj się ulepszać konstrukcje Posterunków. W ten sposób punkty strategiczne będą lepiej chronione, a ty wyczeszesz więcej Punktów Kontroli.
• Podczas walk obserwuj stan swoich oddziałów i uzupełniaj je w miarę potrzeb. Skoro DAWN OF WAR umożliwia „dopełnianie" oddziałów na polu bitwy, należy to wykorzystywać przy każdej okazji.
• Opłacalnym patentem jest otoczenie co bardziej wysuniętych Posterunków wieżyczkami strzelniczymi. W przypadku gdyby coś poszło nie tak, zawsze będziesz miał miejsce, do którego wycofasz swoje wojska.
• Pamiętaj, że podstawowe uzbrojenie twoich żołnierzy nie zda się na wiele. Każdy oddział powinien dysponować bronią zarówno do walk w starciu (miotacze płomieni), jak i do wymiany ognia na duże odległości (działka plazmowe, ciężkie boltery).

misja 1: PLANETFALL

Pierwsza misja odgrywa właściwie rolę trochę bardziej rozbudowanego Tutoriala. Postaw niewielką bazę i wykończ Orki w najbliższej okolicy. Nie powinieneś mieć z tym problemów, jako że Zieloni nie są w tej misji jakimś szczególnym zagrożeniem. Mówiąc krótko – wystarczy, że będziesz sprawnie wykonywał kolejne rozkazy.

Za pomocą dwóch, trzech oddziałów podążaj wskazaną trasą, zabijając po drodze wszystko, co nie należy do Imperatora. Punkt zborny stwórz przy ❶. Stamtąd aż do zwycięstwa pomaszerujesz widocznymi na mapie ścieżkami.



misja 2: INFILTRATION



Zaczynasz przy punkcie ❶ (bez jaj!). Twoim głównym celem jest dotarcie do ❷, gdzie znajdziesz posiłki. W tym miejscu warto wybudować bazę i przygotować obronę osiedla, tak jak widzisz na mapie. Wystarczy, że u stóp rampy ustawisz dwa oddziały Marines. Gdy przygotujesz już wystarczająco silną armię, udaj się wskazaną trasą, by dobić pozostałych Orków.

misja 3: UNDER SIEGE



O ile ostatnio było raczej spokojnie, w tej misji już od pierwszych minut jest bardzo gorąco. Orki atakują umocnienia przy ❶ i ❷. Każdy punkt obsadź oddziałem Marines, dla pewności dorzuć kilka wieżyczek strzelniczych. Pamiętaj, że jakby co, dysponujesz Bohaterami. I ich zdolnościami specjalnymi.

W tzw. międzyczasie na drugiej linii powinna powstawać twoja baza. Dzięki niej będziesz w stanie przypuścić atak na obszar oznaczony cyfrą ❸. Zdobyte tam roboty bojowe umożliwią ci szybkie i sprawne opanowanie reszty strefy.

misja 4: DESTROY THE XENOS

Na wejściu posłuż się Artylerią, aby zniszczyć umocnienia Orków przy ❶. Jednostkami szturmowymi przeskoczysz przepaść. Po drugiej stronie na gruzach osiedla Zielonych wybuduj własną bazę. Wyślij oddział wskazaną trasą i przejmij punkt oznaczony cyfrą ❷.

Przez cały czas produkuj wojsko – Marines, szturmowców oraz roboty bojowe. Po co? Tam, gdzie na mapie widzisz cyfrę ❸, mieści się obóz Orków, w którym rezyduje jeden z ich wodzów. Oczywiste chyba, że to twój cel ostateczny?



misja 5: A NEW LAND



Po stworzeniu i uzbrojeniu zaplecza ruszaj w kierunku ❶, niszcząc po drodze portale Eldarów i przejmując kolejne punkty kontrolne. W przypadku gdybyś potrzebował dodatkowej ochrony, możesz posłużyć się transporterami opancerzonymi Rhino.

Część sił skieruj do ❷, gdzie powinieneś wszystkich pozabijać w możliwie krwawy i brutalny sposób. Zanim jednak wyruszysz w kierunku ❸, poczekaj i zgromadź możliwie silną armię. W dalszej części mapy czeka cię bowiem wiele atrakcji. Przy wspomnianej trójce masz obóz Orków, zaś na końcu trasy – bazę Eldarów.

misja 6: INTO THE MAW

Już od początku jest bardzo ciekawie. Wywalcz sobie drogę i spróbuj dotrzeć do bazy. Na pozycji ❶ ustaw siły Imperium oraz Servitorów do naprawy jednostek mechanicznych. Podczas rozbudowy bazy przerzuć część jednostek w stronę ❷ (uwaga, po lewej jest Portal). Nie od rzeczy będzie zabranie ze sobą choćby jednego robota bojowego. Zajęty punkt kontrolny osłoń przynajmniej sześcioma wieżyczkami.

Gdy rozbudowa bazy zostanie zakończona, wyślij oddział robotów i czołgów do ❸. Kilka drużyn piechoty przerzuć z ❷ do ❹, gdzie powinieneś stworzyć punkt zborny dla obu armii. Jak widać na mapie, ❹ to idealna pozycja do ataku na umocnienia Eldarów.



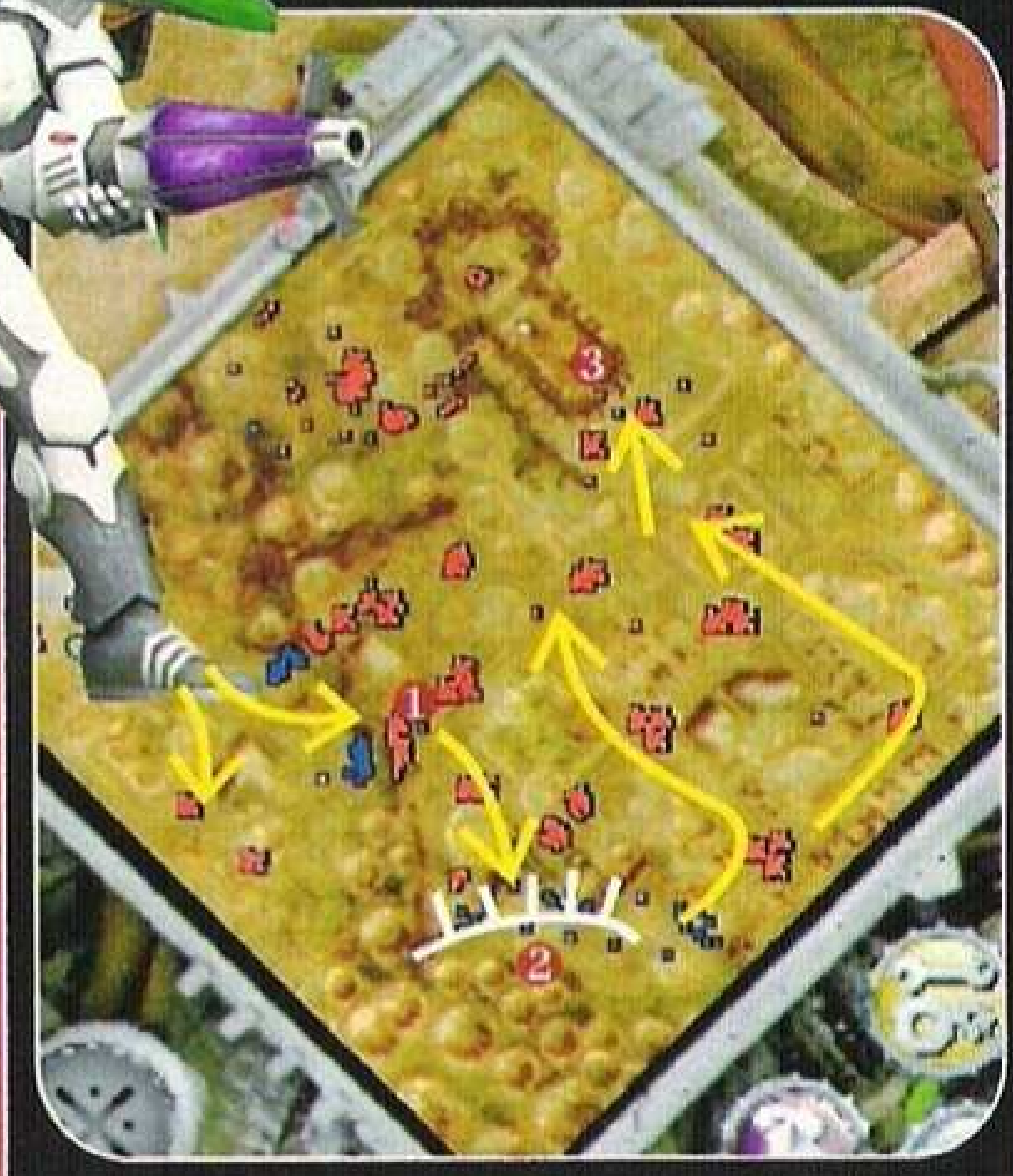
misja 8: THE CHAPEL

Musisz pomóc bazie atakowanej na pozycji oznaczonej cyfrą ❷. Problem polega na tym, że twoje wojska od potrzebujących oddziela wielka dziura. Musisz działać szybko. Zajmij okoliczne punkty kontrolne i rozbuduj bazę. Następnie stwórz kilka oddziałów jednostek szturmowych, którymi bez trudu przesadzisz wykop w miejscu oznaczonym cyfrą ❶.

Zajmij się obroną bazy, po czym możliwie szybko stwórz armię składającą się z Marines i robotów bojowych. Podziel wojska na dwie grupy i przejdź we wskazany sposób w kierunku ❸, zabijając upadłych i paląc tę ziemię ku chwale Imperium.



Eldar – elf z dalekiej przyszłości zakuty w cybernetyczną zbroję



misja 7: SACRIFICE



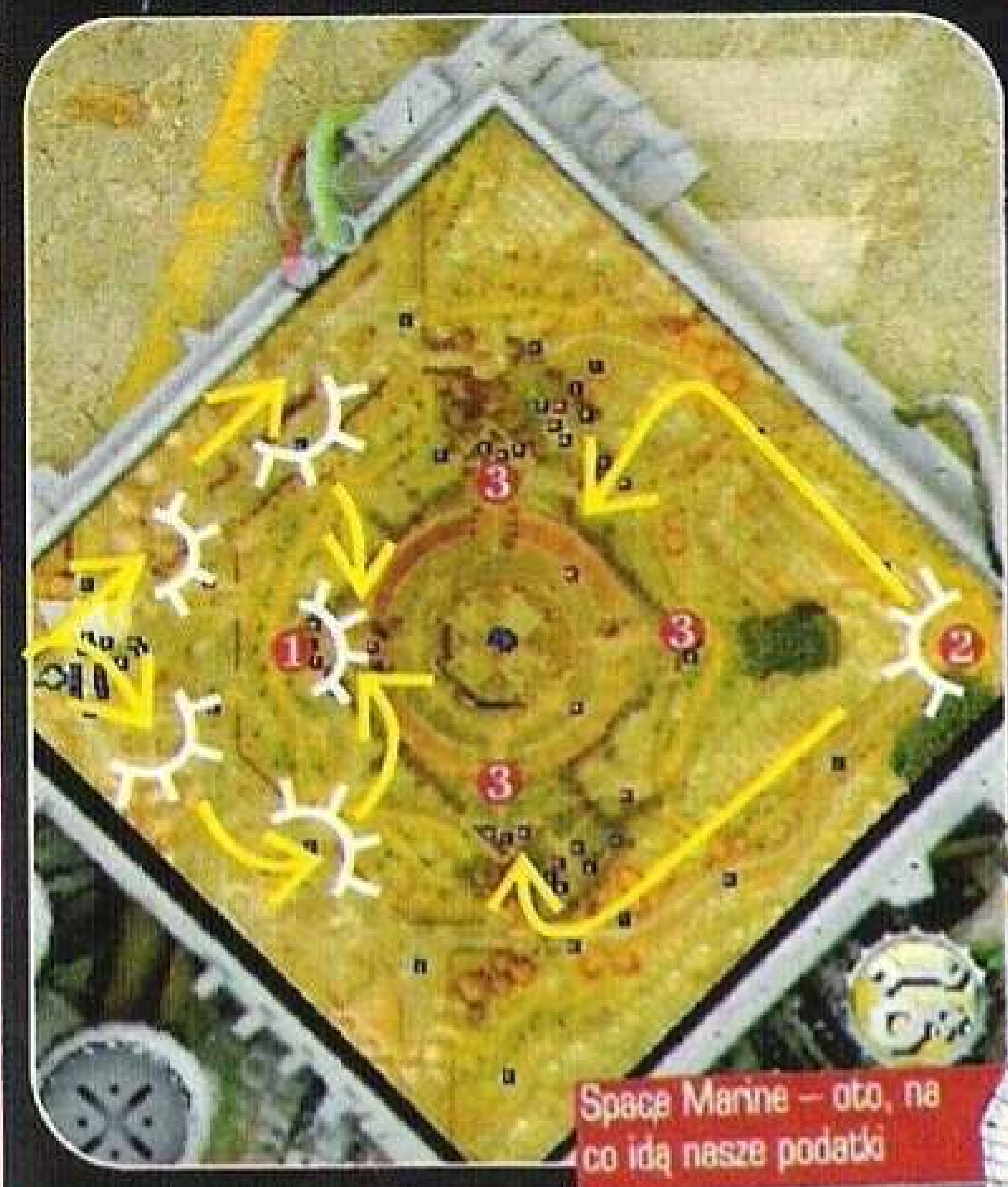
W pierwszej kolejności zajmij punkty kontrolne oznaczone jedynkami. Całą okolicę zabuduj wieżyczkami strzelniczymi, zaś przy Artefaktach stwórz linie obronne wg wzoru pokazanego na mapie.

Teraz czas na punkt ❷. Do ataku na ten obszar idealnie nadają się jednostki szturmowe posiadające zdolność dalekich skoków. Stamtąd szybki marsz w kierunku ❸, połączony z radosną eksterminacją wrogów boskiego Imperatora. Stwórz Terminatorów i rzuć ich w bój o punkt ❸. W tzw. międzyczasie wrogowie zaatakują twoje pozycje, ale nie powinieneś się tym zbytnio przejmować. W końcu po co wybudowałeś te wszystkie wieżyczki...

misja 9: UNHOLY CEREMONY

Aby wygrać, musisz opanować Relikty na pozycjach ❶ oraz ❸. Gotów? To zaczynamy. Wpierw rozbuduj bazę i stwórz trochę wojska. Potem kieruj się naprzód w sposób pokazany na mapce sytuacyjnej – dzięki temu poniesiesz tylko niewielkie straty. Używaj sił imperialnych, nie zapominaj też o rozwijaniu ich umiejętności. Pomocne są tu też czołgi!

Wkrótce nowe wojska pojawią się przy ❷. Tu także stwórz bazę, zatroszcz się od odpowiednią obronę i wyślij w bój Terminatorów i roboty bojowe. Nadszedł dobry moment, aby wojska, które do tej pory tak dzielnie broniły się, przejęły punkt numer ❶. W następnej kolejności, możliwie jak najszybciej, zajmij relikty oznaczone cyfrą ❸. Jak ci się uda, wygrałeś.



misja 10: OLD FRIERND



Wybuduj bazę i postaraj się jak najszybciej zająć wszystkie punkty kontrolne po twojej stronie rzeki. Trzy mosty (oznaczone cyframi ❶, ❷ oraz ❸) powinny chwilowo stanowić dla ciebie najbardziej interesującą rzecz na świecie – to z tego kierunku może nadejść atak. O ile most ❸ wystarczy obudować wieżyczkami, tyle w przypadku ❷ i ❶ działka stacjonarne należałoby wspomóc dodatkowo piechotą.

Na lewo od mostu ❶ są punkty kontrolne, które powinieneś opanować i obudować wieżyczkami strzelniczymi. Powinno zapewnić ci to przewagę podczas zbliżającego się ataku. Wystaw swą niezwyciężoną armię w punkcie ❷ i wyślij ją wskazaną na mapie trasą. Na zniszczenie czeka pół wojsk Chaosu.

misja 11: ALL OUT WAR

Zorientuj obronę twojej bazy na wschód i skieruj swe wojska w kierunku ❶ – oczywiście zajmując po drodze wszystkie punkty kontrole. Gdy zajmiesz już ❶, obsadź go silnym wojskiem i obuduj ze wszystkich stron wieżyczkami strzelniczymi. Kilka jednostek szturmowych przerzuć do ❷, gdzie kolejny punkt kontrolny czeka na opanowanie i zabezpieczenie.

W tzw. międzyczasie możesz spróbować pomóc Templarom przy ❸. Niezależnie od tego, czy twoje próby zakończą się sukcesem, czy też nie, powinieneś skierować część swych sił ścieżką na północ. Spotkasz tam ostatecznego bossa, którego powinieneś zwabić do ❶. Nagromadzenie wieżyczek w tej okolicy umożliwi ci szybkie wykończenie typa i miażdżące zwycięstwo w kampanii.



Space Marine – oto, na co idą nasze podatki



+ tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



Test gracza: kierownice do PC
- Manta Multimedia
- Media-Tech
- Logitech
- Saitek

Gaz do dechy
przegląd kierownic



MT 175
Media-Tech
- Kierownica do PC, PSX, PS2
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: brak
- Dodatki: kierunkowy d-pad, 12 przycisków
- Cena 149 zł





R220
Saitek
- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: brak
- Dodatki: 4 przyciski
- Cena 159 zł





Mamy ostatnio prawdziwy wysyp gier wyścigowych na pecety. Tylko w przeciągu tego półrocza ukazały się takie hity jak COLIN 05, RICHARD BURNS RALLY, TOCA 2 i XPAND RALLY. Nie można zapomnieć również o NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, którego druga część walczy już o miejsce na naszych twardych dyskach. Aby wygrywać i wykręcać najlepsze czasy, trzeba sięgnąć po odpowiednie narzędzia. Ze względu na coraz bardziej dopracowane modele jazdy, klawiatura odpada, a analogowe pady ledwo dają sobie radę. Tylko dzięki kierownicy możesz w pełni kontrolować poczynania wirtualnego autka. Zrozumiesz to już po paru pierwszych jazdach.

Dobra kierownica to podstawa w dzisiejszych czasach. Przekonajcie się, dlaczego warto ją mieć?

Co tam panie w pudełku?

Pod lupę wzięliśmy 7 najnowszych kierownic, które można znaleźć w większości polskich sklepów. Zacznijmy od najtańszego produktu, czyli od **MT 175**. Połączenie „kółka" z manualną skrzynią biegów wygląda topornie. Podobnie zresztą jak jasnożółte wstawki, które kojarzą się bardziej z „dresmobilem" niż z rasowym samochodem wyścigowym. Jakość wykonania poszczególnych elementów pozostawia sporo do życzenia. Kierownica trzyma się dobrze blatu, ale za to pedały przy energicznej grze mogą odjeżdżać. Niewiele droższy model **Saiteka R220** robi o wiele lepsze wrażenie – jest zdecydowanie mniejszy, żeby nie powiedzieć... damski. Po podłączeniu do komputera środek urządzenia świeci chłodnym niebieskim światłem. Do zmiany biegów przeznaczone są wyłącznie „skrzydełka". Ładnie wyglądają pedały, które stylizowane są na najnowsze standardy tuningu.

Również **Compressor Supreme** firmy Manta robi niezłe wrażenie. Projektanci szczycą się, że urządzenie to stylizowane jest na kierownice McLarena i Porsche. Jako że nie mieliśmy akurat pod ręką tych modeli (naczelny pojechał już do domu:)), wypada uwierzyć na słowo. Nie zmienia to jednak faktu, że Compressor zdobi, a nie szpeci pokój gracza. Kierownicę zaopatrzono w manualną skrzynię biegów połączoną z hamulcem ręcznym. Dzięki specjalnej przejściówce, urządzenie działa zarówno w „lindołsach", jak i na konsoli PlayStation. Przyssawki pewnie trzymają się blatu.

W klasie średniej mamy trzy modele – **MT 173** firmy Media-Tech, **Formula Vibration Feedback Wheel** od Logitech'a i **R440**. **MT 173** prezentuje się lepiej niż jej młodszy brat, ale do ideału daleko. Zdecydowanym minusem sprzętu jest słabe mocowanie na plastikowe zatrzaski. Nowa propozycja Logitecha przykuwa uwagę delikatną konstrukcją i czarną kolorystyką. Bardzo ciekawie wyglądają gaz i hamulec – duże, masywne, łatwo w nie trafić. Dziwi tylko, że kierownicy nie pokryto żadną gumą zapobiegającą poceniu się rąk. Po paru godzinach intensywnego grania dłonie ślizgają się po kierownicy. W **R440** fajnie świecą lampki symbolizujące stopień natężenia wstrząsów. Poza tym, jest ona wyposażona w „skrzydełka" i pedały znane z modelu R220.

Najwyższa półka to nieśmiertelna **MOMO Racing**. Za cenę ponad sześciuset złotych gracze mają pełne prawo wymagać najwyższej jakości. MOMO, mimo paru wiosen na karku, wciąż trzyma się dzielnie. Masywne „kółko" dobrze leży w dłoniach, mamy możliwości zmiany biegów i zdecydowanie najlepszy system wstrząsów. Każde urządzenie dostarczono

You are simply the best, better than all the rest



Nawet najlepsze zaprezentowane tu modele nie mogą się jednak równać z kierownicą Driving Force Pro firmy Logitech dla PlayStation 2. Jej podstawowym atutem jest możliwość kręcenia „fajerą" o pełne 900°, a nie jak w przypadku innych modeli, jedynie o 270°. Ponadto kierownicę wyróżnia najlepsze wykonanie techniczne – trzymając ją w rękach po prostu czuć, że mamy do czynienia z produktem najwyższej klasy. Cieszy również ciekawa stylistyka rodem z tuningowanych samochodów – dominuje czerń ze stylowymi srebrnymi wstawkami. Wrażenia są rewelacyjne – kierownicę wyposażono w najbardziej zaawansowany system sprzężenia zwrotnego. W efekcie zarówno jazda po poboczu, jak i kontrowanie „kółkiem" oraz wstrząsy generowane przez uderzenie do złudzenia przypominają te znane z prawdziwych samochodów. PlayStation 2, GRAND TURISMO 4 w napędzie i Driving Force Pro w łapkach to zestaw, który zapewnia graczowi niedoścignione uczucie realizmu.

Compressor Supreme
Manta Multimedia

- Kierownica do PC, PSX, PS2
- Promień skrętu: 180°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
  4-kierunkowa skrzynia biegów, hamulec ręczny, 12 przycisków, przejściówka USB-PS2
- Cena 169 zł




MT 173
Media-Tech

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
  d-pad, 9 przycisków
- Cena 224 zł




z polską instrukcją i sterownikami do systemów z rodziny Windows.

Jazda bez trzymanki

Czas przystąpić do sprawdzenia tych cudeniek w akcji. Do testów wykorzystaliśmy cztery gry o zróżnicowanych modelach jazdy, czyli ultra-realistyczne COLIN MC RAE RALLY 2005 i TOCA RACE DRIVER 2, zręcznościowe JUICED oraz MAFIĘ. Już słyszę te narzekania, że MAFIA to nie gra wyścigowa... Jednak ci, którzy w nią grali, wiedzą, że samochody odgrywają tu kluczową rolę, a każdy z wozów charakteryzuje się innymi właściwościami jezdnymi.


Misje taksówkarskie w MAFII z kierownicą w łapkach to sama radość

Najnowsza część wyścigów z „latającym Szkotem" w tytule jest wprost stworzona do testowania kierownic. Każdą z nich gra rozpoznawała bez najmniejszego problemu – nie trzeba było specjalnie majstrować w ustawieniach, aby zacząć zabawę. Grając z kierownicami nawet wyśrubowane rekordy torów udało się poprawić o 5 sekund lub więcej. Zwyciężył zdecydowanie **Saitek R440** ze względu na pedały odpowiadające prawdziwym „rajdówkom" oraz najlepsze odwzorowanie drgań kierownicy. Na uwagę zasługuje też **Compressor Supreme** i jego hamulec ręczny, który nieźle spisywał się podczas wchodzenia w wiraże.

Także TOCA RACE DRIVER 2 pokazuje pełnię swoich możliwości dopiero przy współpracy z kierownicami. Do tej pory ścigaliśmy się przy użyciu analogowego pada – wkrótce okazało się, że było to jak lizanie loda przez szybę. Tylko przy użyciu „kółka" można z powodzeniem pojeździć w trybie zawodowej symulacji. Podobnie ma się sprawa z systemem kontroli siły gazu i hamowania, który dzięki zastosowaniu pedałów pozwala w 100% kontrolować wirtualne autko. Wręcz idealnie jeździło się przy użyciu **Formula Vibration Feedback**, która ma najlepiej dopracowany powrót koła kierownicy po skręcie do pozycji wyjściowej. Miłe wrażenia pozostawił po sobie model **R220**, który okazał się niemal uniwersalny – przyjemnie ścigało się nim zarówno w wyścigach samochodów ciężarowych, jak i sportowych kabrioletów.

JUICED, mimo swojego zręcznościowego charakteru, nie pozwala wchodzić w zakręty z wciśniętym w podłogę pedałem gazu. Najsłabiej wypadł tu model **MT 173**. Nie mogliśmy ustawić czułości kierownicy i każdy najmniejszy nawet ruch „fajerą" powodował wpadnięcie w poślizg. Co dziwne, jego młodszy brat sprawował się już bez zarzutu. Najlepszą kontrolę nad tuningowanymi potworkami zapewniło nam **MOMO** – nic dziwnego, w końcu na trasach można się natknąć na plakaty reklamujące tę kierownicę. Po piętach deptał mu **R440**, którego sprzężenie zwrotne oraz delikatny opór przy kontrach zapewniały świetną zabawę.

Wykorzystanie kierownicy w MAFII to strzał w dziesiątkę! Już samo przechodzenie misji Tommym Angelo gwarantuje spore emocje, lecz w połączeniu ze sterowaniem samochodem za pomocą „kółka" gra zyskuje zupełnie nowy wymiar. Wszystkie testowane kierownice wypadły tutaj dobrze i nie sprawiały problemów. Szaleńcze pościgi i ucieczki przed policją najlepiej wychodziły nam przy użyciu **Compressora Superme**, **MT 175** i **MOMO**, gdyż są one wyposażone w drążek zmiany biegów. Jakoś dziwnie czuliśmy się, używając sportowych „skrzydełek" w tych starych, ale jakże dostojnych automobilach.

Formula Vibration Feedback
Logitech

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 270°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
  d-pad, 12 przycisków
- Cena 191 zł




Marzenia niespełnione

Żadna z firm nie pokusiła się o dodanie sprzęgła do swoich produktów. Ciekawe, kto pierwszy wpadnie na ten pomysł. Już w paru grach – np. w MAFII czy TOCA 2 – pojawiła się możliwość używania tego pedału. Idealna obsługa gazu i sprzęgła stanowi klucz do prawidłowej jazdy w normalnym świecie. Szkoda, że w żadnym modelu nie ma również klaksonu umieszczonego w centralnej części kierownicy – przecie to jest przyrząd najczęściej wykorzystywany przez polskich kierowców :). Ile radochy byłoby przy trąbieniu na wlekące się wozy w GTA 3...

Pod choinkę proszę o...

Ciężko wskazać jednoznacznego faworyta. Czasy, gdy na pierwszym miejscu były kierownice Logitecha, a dalej długo, długo nic, minęły bezpowrotnie. Tak naprawdę każde z urządzeń może się czymś pochwalić. **Compressor Supreme** kusi eleganckim wyglądem i hamulcem ręcznym. **MT 173** i **MT 175** to przede wszystkim zadowalająca jakość za przystępną cenę. **MOMO** należy do klasyków i jest ceniona przez graczy na całym świecie. Jego system wstrząsów, wykonanie i możliwości konfiguracji sprawiają, że ta kierownica daje radę praktycznie we wszystkich tytułach. Nowa propozycja Logitecha, Formula Vibration Feedback, cieszy wspaniałą kontrolą i stylistyką. Natomiast w kierownicach Saiteka, poza niezłymi wibracjami, genialnie wypadły pedały. Na plus należy zaliczyć również nietuzinkowe oświetlenie centralnej części R440 i R220.

Aby nie zostawić cię w niepewności, powiemy jednak, że na kartce do świętego Mikołaja napisalibyśmy cztery literki – **R440**. Jeżeli do drzwi zapukałby dziadek Mróz (uboższa, wschodnia wersja imperialistycznego Mikołaja:)), wpuścilibyśmy go tylko z **Formula Vibration Feedback Wheel** pod pachą. Wiadomo – czasy są ciężkie i wszyscy ci, którzy mają tylko „parę groszy" w kieszeni, a również chcieliby poczuć się jak prawdziwy kierowca rajdowy, powinni dać szansę kierownicy **Compressor Supreme firmy Manta**.

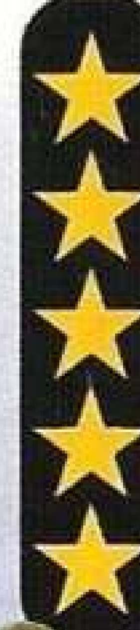
R440
Saitek

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 240°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
  4 przyciski
- Cena 349 zł




MOMO Racing
Logitech

- Kierownica do PC
- Promień skrętu: 240°
- Wibracja: tak
- Dodatki:
  6 przycisków, ręczna skrzynia biegów
- Cena 559 zł




tekst: Konrad Rawiński; Zdjęcia: Logitech, Saitek, Manta Multimedia, Media-Tech

Domowy minilab

Aparaty cyfrowe mają wiele zalet. Zrobione nimi zdjęcia można natychmiast obejrzeć na wyświetlaczu. Można je także szybko przenieść na papier. Wystarczy tylko odpowiednia drukarka. Ale czy tak wydrukowane fotografie mogą wyglądać naprawdę profesjonalnie?

W redakcji przetestowaliśmy cztery drukarki, Hewlett-Packard 7260 i 7450 oraz Epson C86 i R200. Żadna z nich nie kosztuje więcej niż 600 zł, a najtańszą – 7260 – kupisz już za niecałe 400 zł. Czy za taką cenę można uzyskać sprzęt pozwalający drukować zdjęcia o jakości choćby zbliżonej do tej uzyskiwanej w cyfrowym fotolabie? Okazuje się, że tak! Zanim jednak przyjrzymy się wydrukom, przeczytaj, na czym i jak drukowaliśmy...

Test: drukarki oferujące fotograficzną jakość druku
HP 7450, HP 7260, EPSON C86, EPSON R200

Z aparatu na drukarkę

Masz aparat cyfrowy pełen zdjęć z wakacji, imprez i wypadów na miasto. Najlepsze z nich chcesz przenieść na papier. W tym celu łączysz aparat z komputerem za pomocą kabla USB i przegrywasz zdjęcia na dysk twardy. Rozwiązanie to ma tę zaletę, że umożliwia poprawienie fotki za pomocą odpowiedniego programu, takiego jak Photoshop. Może się bowiem zdarzyć, że wykonane przez ciebie zdjęcie ma bardzo duże szumy (na fotografii widać sporo malutkich, kolorowych kropeczek), a twoi znajomi straszą czerwonymi oczami. Gdy jednak zdjęcie nie wymaga poprawek, możesz je wydrukować bezpośrednio z aparatu cyfrowego. Z testowanych przez nas urządzeń jedynie drukarki HP umożliwiały takie rozwiązanie – ale tylko pod warunkiem, że posiadasz aparat cyfrowy marki HP. Tego ograniczenia nie mają już niektóre z najnowszych i sporo droższych plujek wyposażonych w technologię PictBridge. Standard ten umożliwia bezpośrednie połączenie drukarki z aparatem cyfrowym zgodnym ze specyfikacją PictBridge.

Bez kłopotów możesz za to drukować bezpośrednio z karty pamięci swojego cyfraka. Zarówno HP7260, jak i HP 7450 posiadają na przednim panelu czytnik praktycznie wszystkich dostępnych na polskim rynku kart, a więc: Compact Flash I oraz II, MMC (MultiMediaCard), SD (Secure Digital), SM (Smart Media), Sony Memory Stick, a także IBM Microdrive. Drukowanie w tym przypadku sprowadza się do włożenia karty pamięci w odpowiedni slot i naciśnięcia konkretnego przycisku. W przypadku HP 7260 takie rozwiązanie jest jednak stosunkowo mało funkcjonalne. Urządzenie to nie ma bowiem żadnego wyświetlacza i wydrukować możesz albo wszystkie zdjęcia jedno po drugim, albo do 9 małych na jednej stronie. Zdecydowanie lepiej wygląda obsługa modelu HP 7450, który dzięki wbudowanemu wyświetlaczowi pozwala na wybranie konkretnego zdjęcia (najpierw drukujesz ponumerowane miniaturki wszystkich zdjęć). Oczywiście, do drukowania bezpośrednio z karty pamięci wystarczy sama drukarka. Łączenie jej z komputerem jest w tym momencie całkowicie zbyteczne.

Odpowiednio dobry (i drogi) papier czy też wykonanie zdjęć w profesjonalnym minilabie? Wybór nie jest prosty...

A co z papierem?

Drukować możesz na zwykłym papierze, jednak wtedy nie ma co liczyć na oszałamiającą jakość wydruku. By osiągnąć profesjonalne efekty, musisz zastosować odpowiedni papier, najlepiej z logiem producenta twojej drukarki. Testy pokazały, że np. na papierze HP drukarki Epsona, a w szczególności C86, miały tendencje do przekłamywania barw (np. zamiast szarego wychodził

+ Drukarka do zdjęć przyda się w sytuacji, gdy szybko musisz wykonać odbitki, a w okolicy nie ma laboratorium foto, które może to zrobić (są święta, środek nocy czy np. jesteś na środku oceanu na pokładzie statku)...

– Urządzenia tego typu zazwyczaj posiadają sporo denerwujących ograniczeń – np. tylko jeden format papieru...

Trwałość wydruków nie dorównuje trwałości zdjęć z profesjonalnego laboratorium, również ich kolorystyka może być daleka od ideału

Koszty materiałów eksploatacyjnych są cały czas zbyt wysokie na kieszeń przeciętnego użytkownika. Taniej wyjdzie pójść do punktu foto...

HP 7260

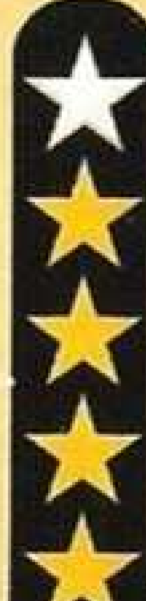


PLUSY:
- ⊕ stosunkowo niska cena
- ⊕ wysoka jakość druku
- ⊕ czytnik kart pamięci

MINUSY:
- ∅ brak wyświetlacza
- ∅ miętoszenie papieru
- ∅ niska jakość wykonania



HP 7450



PLUSY:
- ⊕ wysoka jakość druku
- ⊕ wyświetlacz
- ⊕ czytnik kart pamięci

MINUSY:
- ∅ miętoszenie papieru



EPSON C86



PLUSY:
- ⊕ solidne wykonanie
- ⊕ port USB i LPT
- ⊕ pojedyncze wkłady z atramentem

MINUSY:
- ∅ przeciętna jakość druku
- ∅ niska prędkość



EPSON R200



PLUSY:
- ⊕ wysoka jakość druku
- ⊕ solidne wykonanie
- ⊕ nadruki na płytach CD/DVD

MINUSY:
- ∅ powolne drukowanie tekstu
- ∅ wysoka cena





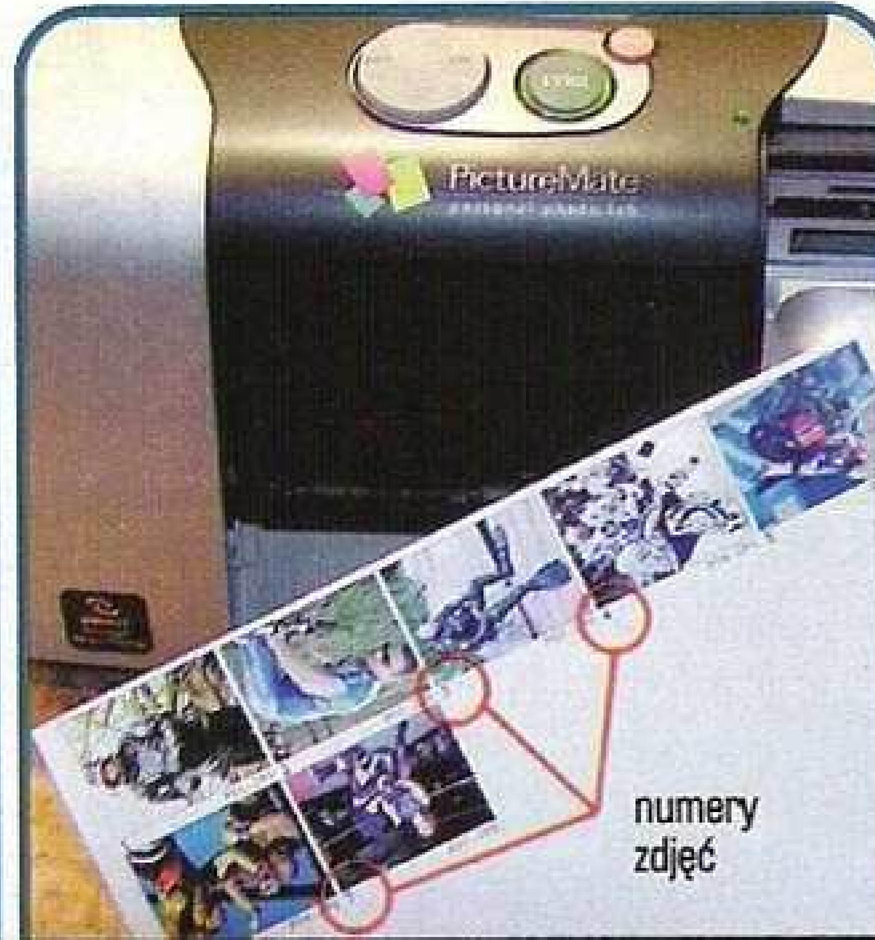
1. Przygotuj drukarkę do pracy zgodnie z opisem w instrukcji, a następnie włóż kartę pamięci ze zdjęciami, które chcesz wydrukować



2. Drukarka zapyta cię, czy wydrukować indeks (miniatury) wszystkich zdjęć zapisanych na karcie...



3. Jeśli nie pamiętasz, jakie zdjęcia były na karcie, poczekaj na wydruk indeksu. Jeśli nie potrzebujesz miniatur zdjęć, przejdź do pkt. 5



4. Na podstawie wydrukowanego indeksu będziesz mógł wybrać zdjęcia, które chcesz wydrukować – każda fotka ma osobny numer...

niebieski). Samych rodzajów papieru fotograficznego jest bez liku. Mamy papiery matowe (matte), błyszczące (glossy), matowo-błyszczące (semigloss), grube, cienkie itp. Każdy z producentów ma także swoje „wyjątkowe" rodzaje. I tak Epson chwali się papierem Durabrite, który teoretycznie powinien utrzymać oryginalne, intensywne i żywe kolory nawet przez 80 lat. HP poleca natomiast papier Premium Plus Photo o podobnej trwałości.

Jaki konkretnie rodzaj papieru wybrać? To już zależy od twoich preferencji. Jedni lubią, gdy zdjęcie ładnie połyskuje, inni natomiast wolą papier matowy.

Drukujemy...

Gdy już wybierzesz odpowiedni sposób przesłania fotek do drukarki i właściwy papier fotograficzny, przychodzi czas na samo drukowanie. Nie oczekuj, że będzie ono postępować w sprinterskim tempie... Wydrukowanie fotki na stronie A4 testowanym przez nas urządzeniom zajmowało średnio od 4 do 5 minut. Najszybszy był Epson R200, najwolniejszy Epson C86 (aż 7 minut). Co więcej, tak długi czas drukowania wcale nie przełożył się na najwyższą jakość. I chyba nie mogło być inaczej, C86 to bowiem standardowa drukarka, zaś wszystkie trzy pozostałe są przez obydwu producentów reklamowane jako wersje foto. Zdążyliśmy zaparzyć herbatkę, wracamy do komputera i co widzimy?



Mimo ciągle ulepszanej technologii do tej pory nie udało się wyeliminować największej wady atramentówek – wysokich kosztów eksploatacji. Oryginalne atramenty i dobry papier kosztują majątek...

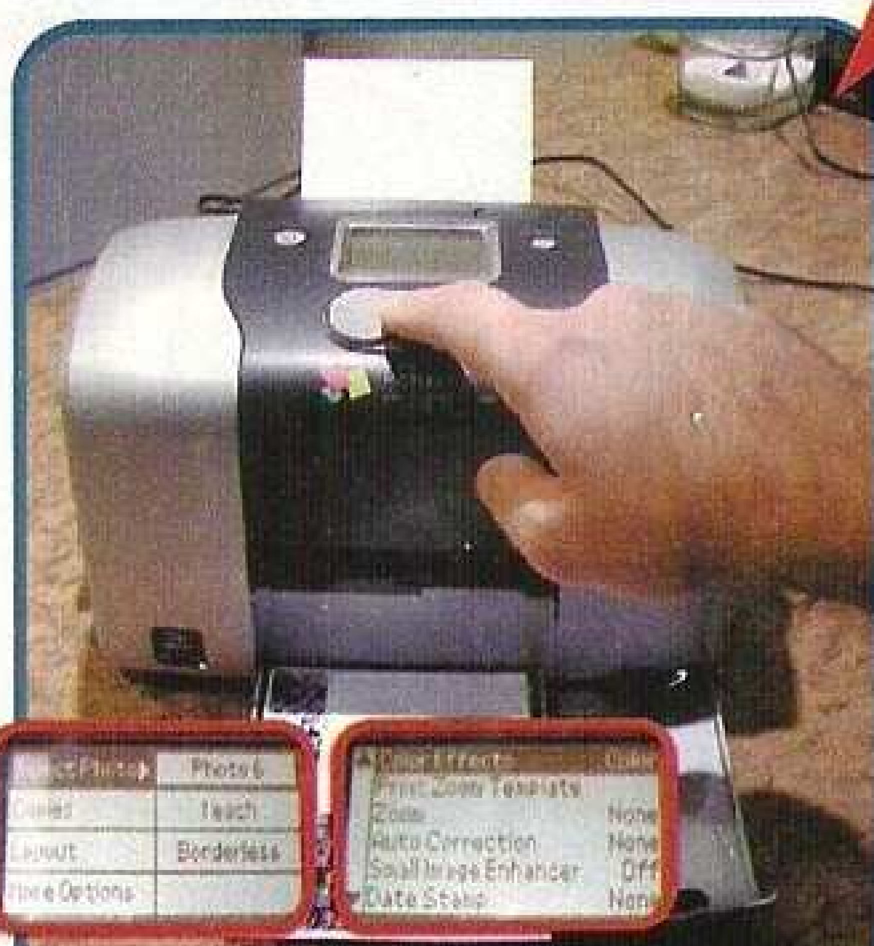
Generalnie fotki drukowane na wszystkich testowanych przez nas atramentówkach wyglądały poprawnie. Diabeł tkwi jednak w szczegółach. W przypadku drukarek Epsona zauważyć można było albo przesadne (C86), albo zbyt nieśmiałe dozowanie czerwieni (R200). Obie plujki Epsona charakteryzowały się natomiast kontrastowymi wydrukami, a ich kolory przeważnie były bardziej intensywne niż w przypadku urządzeń HP. Taki wydruk bardziej przypadł nam do gustu.

Spokojniejsze i bardziej stonowane, ale ciągle ładnie pokolorowane fotki „popełniają" drukarki HP. W tym miejscu warto wspomnieć, że różnica pomiędzy wydrukami najtańszej w teście HP 7260 i droższej 7450 jest trudno zauważalna. Obie atramentówki drukują praktycznie tak samo ładnie.

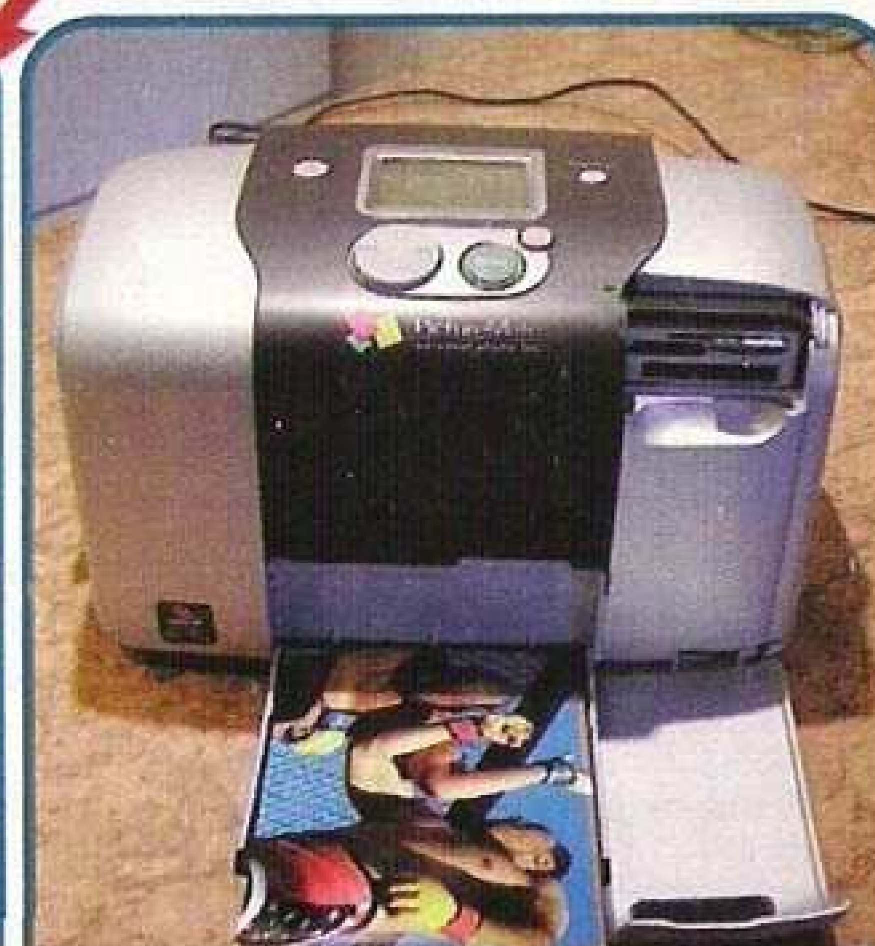
I właśnie w tym momencie powstaje pytanie – a ile trzeba zapłacić, żeby mi taką samą odbitkę zrobili w fotolabie? To zależy.

Czy to się opłaca?

By obliczyć średni koszt wydruku zdjęcia w formacie A4, musisz wziąć pod uwagę nie tylko koszt papieru (20 arkuszy to wydatek od 35 do 100 zł), ale także koszty eksploatacji samej drukarki. A te w prosty sposób zależą od ceny zastosowanych pojemników z tuszami i ich ilości. W przypadku plujek HP producent wykorzystał dwa takie wkłady. Do drukowania zdjęć lepiej nadaje się zestaw wkładów o numerach 57 i 58, które razem tworzą 6-barwny (po 3 kolory w każdym) system atramentowy zdolny do skomponowania nawet miliona kolorów. Łączny koszt takiego zestawu to około 250 zł. Możesz też wykorzystać trochę tańszy, standardowy zestaw tuszy o numerach 56 (tylko czarny) i trójkolorowy 57. Co prawda, jakość wydruków fotograficznych jest wtedy zauważalnie gorsza, ale masz za to zdecydowanie więcej tuszu czarnego...



5. Korzystając z panela możesz wprowadzić numery zdjęć do wydrukowania oraz zmienić parametry wydruku (kolor, sepia itp.)...



6. Teraz już wystarczy tylko poczekać, aż urządzenie wydrukuje wszystkie fotki. Pamiętaj, że atrament chwilę schnie...

Trochę inaczej sprawę wkładów atramentowych rozwiązała firma Epson. Tutaj każdy kolor tuszu ma swój oddzielny pojemnik. W przypadku modelu C86 są więc cztery takie pojemniki: jasnoniebieski (cyan), różowy (magenta) i żółty (yellow) oraz największy z kolorem czarnym. Epson R200 ma zaś takich pojemników aż 6. Zaletą tego rozwiązania jest możliwość wymiany pojedynczego, zużytego wkładu, pozostawiając przy tym wszystkie pozostałe. Często bowiem jest tak, że w trójkolorowym pojemniku skończył się tylko jeden kolor, a ty i tak musisz wymienić cały wkład. Warto jednak wiedzieć, że pojedynczy wkład to w przypadku Epsona wydatek rzędu 50-70 zł. Do obliczenia średniego kosztu wydruku fotografii w formacie A4 potrzebna jest jeszcze średnia żywotność wkładu atramentowego. A ta nie jest duża – trójkolorowy wkład pozwala wydrukować około 60-70 zdjęć A4. Gdy więc zastosujesz odpowiednio dobry, a tym samym drogi papier, szybko okaże się, że taniej wyjdzie ci zanieść zdjęcia do profesjonalnego fotolabu. Warto być tego świadomym...

Testowane urządzenia

Do naszego testu wybraliśmy cztery drukarki w cenach od 400 do 600 zł. Chcieliśmy bowiem sprawdzić, czy stosunkowo tanie, a przez to najczęściej przez nas kupowane plujki poradzą sobie z drukowaniem cyfrowych zdjęć. Wszystkie urządzenia prezentowały dobrą (C86), a często bardzo dobrą jakość fotograficznego wydruku (wszystkie pozostałe). Na tym jednak podobieństwa się kończyły... Obydwie drukarki Epsona sprawiają solidniejsze wrażenie. Lepiej zrobione, ciszej pracują i nie mają żadnego problemu z pobieraniem papieru (testowane przez nas plujki HP potrafiły czasem nieźle wymiętosić standardowy arkusz). Ale już szybkość druku, a przede wszystkim jego jakość była w przypadku drukarek HP wyższa. Szybciej fotki drukowała tylko R200, ale gdy przyszło jej wypluć tekst, zostawała daleko w tyle za atramentówkami HP.

Zdecydowanie najlepszy stosunek jakości do ceny ma więc drukarka HP 7260. Jeśli ktoś myśli tylko o drukowaniu fotografii, dobrym wyborem może być też Epson R200, która dodatkowo oferuje wysokiej jakości nadruki na płytach CD/DVD. HP 7450, oprócz wbudowanego wyświetlacza, nie proponuje nic ponad to, co otrzymujemy w modelu 7260. Trudno też amatorom cyfrowych fotografii polecić drukarkę Epson C86. Przypadek C86 potwierdza, że drukarki przeznaczone specjalnie do druku fotografii naprawdę lepiej sobie z tym zadaniem radzą...

tekst: Krzysztof Wierzbicki, DżejDżi; Zdjęcia: EPSON, HP, Dżejdżi

KONKURS: DOMOWY MINILAB

Wygraj doskonałą drukarkę EPSON R200!
Odpowiedz prawidłowo na pytanie:

Czy EPSON R200 drukuje na płytach CD?

A) TAK B) NIE



Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treści wiadomości wpisz CL.DL.#, zamiast # umieszczając A lub B. Na odpowiedzi czekamy do 14 stycznia 2005.
Koszt jednego SMS'a – 1,22 zł z VAT
Nagrodę funduje EPSON Polska

Więcej energii

Słuchasz muzyki z odtwarzacza MP3? Używasz cyfrówki? GP Battery (Poland) wprowadza do sprzedaży nowe rodzaje akumulatorków, które powinny zaspokoić nawet największych prądożerców! Dzięki popularnym, doładowywalnym „paluszkom" (typ AA) o pojemności aż 2500 mAh można nie tylko dłużej słuchać muzyki, ale i np. wykonać cyfrówką ponad 6 razy więcej fotek niż przy zastosowaniu zwykłych baterii. W ofercie GP są także nowe akumulatorki AAA o pojemności 950 mAh – doskonałe do zasilania bezprzewodowej myszki czy odtwarzacza MP3. Akumulatorki trzeba mieć czym ładować – na szczęście oferta GP i tu jest przebogata. Polecamy np. model PowerBank – U Smart.



KONKURS SMS

Wygraj jeden z zestawów GP! Odpowiedz na pytanie:

Jaką pojemność mają nowe akumulatory GP :

A) 1800 mAh B) 2300 mAh C) 2500 mAh

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.AK.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 14 stycznia 2005.
Kosz SMS'a – 1.22 zł z VAT



1x ładowarka GP PowerBank U-SMART + kubek



1x ładowarka GP PowerBank TRAVEL + kubek



1x ładowarka GP PowerBank QUICK 2 + kubek

Nagrody funduje GP Battery (Poland)
www.powerbank.pl

Granie na Javie

Blisko 800 stron potrzebowali panowie David Brackeen, Bret Barker i Laurence Vanhelsuwe, by wyjaśnić czytelnikom zawiłości tworzenia gier w Javie. Trzeba jednak przyznać, iż zrobili to skutecznie. Przed lekturą tomu nie miałem zbyt dużego pojęcia o programowaniu w tym języku. Po skończeniu książki i przebrnięciu przez załączone przykłady (do ściągnięcia z ftp Helionu) wiedziałem wiele i potrafiłem dużo. Naprawdę nauczyłem się, jak zaprogramować prostą grę.

Książka podzielona została na 19 obszernych rozdziałów. Czytając je, dowiadujesz się o znaczeniu wątków i synchronizacji w języku Java, poznajesz podstawy grafiki 2D i animacji, a także uczysz się programować muzykę (bądź odtwarzać pliki MP3). Po pewnym czasie umiesz już stworzyć interfejs użytkownika, zaprogramować prostą Sztuczną Inteligencję i pobawić się obiektami 3D. Dobra znajomość matematyki oraz języka angielskiego oczywiście też się przyda. Jednak by zaprojektować sympatyczną platformówkę, wystarczy logicznie myśleć i wiedzieć, co to algorytm.

Tłumacz stanął na wysokości zadania, a czcionka jest dostatecznie wyraźna, by czytać książkę w autobusie. Całość wydało w Polsce wydawnictwo Helion w cenie 79.90 zł. Jeśli kupisz ją i napiszesz jakąś naprawdę fajną grę, daj nam znać!



Alien + Predator?!

Jeśli jeszcze nie wiesz, o co molestować Świętego Mikołaja (rodziców, braci, ciotki itp.), firma Manta przygotowała dla ciebie propozycję. W jej ofercie już wkrótce pojawią się dwa nowe odtwarzacze DVD – Alien oraz Predator. Oba urządzenia charakteryzują się zwartą konstrukcją i dosyć oryginalnym wyglądem. Playery odtwarzają wszystkie standardowe krążki DVD i CD, a także pliki MP3 oraz JPG. Sporą ich zaletą jest także brak blokad regionalnych – Alien i Predator czytają krążki ze wszystkich stref. Oczywiście na wyposażeniu obu urządzeń znajduje się pilot, a na tylnej ściance nie zabrakło wyjść RGB, Scart i cyfrowego złącza audio (tzw. „coaxial").

Dodatkowo Predator posiada możliwość podłączenia dwóch padów (są one w zestawie) i uruchomienia jednej z 300 specjalnie przygotowanych dla Manty oldschoolowych gier. Identyczne rozwiązanie znamy już z wcześniejszych produktów tej firmy.









tekst: Michał „Joel" Zacharzewski & Dzejdżi; Zdjęcia: Manta, GP Battery



Aleksander

premiera 01.01

Tym razem nie udało się. Najnowszy obraz Olivera Stone'a został zmiażdżony przez krytyków i zadeptany przez dzikie kaczki. Przy okazji skazano go na wieczną egzystencję w filmowym piekle. Zachodni recenzenci rozpaczali nad miernym aktorstwem, bezsensownym scenariuszem i nadmiernym eksploatowaniem wątków homoseksualnych (które w obrazie historycznym powinny znajdować się na marginesie). Sęk w tym, że Stany Zjednoczone zawsze były purytańskie i trudno posądzać tamtejszych krytyków o rzeczową, przemyślaną opinię. Co ma więc zrobić przysłowiowy Mietek, kiedy jego lokalne kino zrezygnuje z projekcji „Ratającej Lajtuzy" i zacznie grać „Aleksandra"? Kupić bilet i iść do kina! Obraz kosztował 160 milionów dolarów i pieniądze te zostały wydane mądrze. Wielkie bitwy robią olbrzymie wrażenie, przewalające się przez ekran armie sprawiają, że skóra na karku cierpnie. Świetna scenografia i znani aktorzy (Colin Farrell, Jared Leto, Val Kilmer, Angelina Jolie, Anthony Hopkins) dopełniają całości. W dodatku Stone eksperymentuje z formą i treścią, chwilami równie mocno co w „Urodzonych mordercach". Nie wszystkim to musi się podobać, ale wydarzeniem kulturalnym film z pewnością jest.



Blade: Mroczna trójka



Już po raz trzeci pogromca wampirów Blade (w tej roli niezastąpiony Wesley Snipes) rusza do walki z dziećmi ciemności. Tym razem nie będzie się użerał tylko i wyłącznie z nietoperkami, ale zajdzie za skórę tak zwanej „czwartej władzy", czyli mediom. Otóż krwiopijcy rozpoczynają swego rodzaju kampanię anty-Blade'ową (zupełnie jak w polityce). Od tej chwili pogromca, idąc w ślady Kulczyka, musi uciekać z miasta i kryć się jak szczur przed policją. Szybko jednak znajduje sprzymierzeńca w Hannibalu Kingu (Ryan Reynolds !), z pomocą którego zmiażdży wszystkich przeciwników. U boku pogromcy zobaczymy także niezawodnego wynalazcę broni Whistler (Kris Kristofferson) oraz jego córkę Abigail (Jessica Biel).

Jak w poprzednich częściach, tak i w tej nie zabraknie kaskaderskich popisów, hektolitrów krwi oraz wystających kłów. Warto też zaznaczyć, że już niedługo ruszą prace nad czwartą częścią przygód Blade'a, najprawdopodobniej już bez Snipesa.

premiera 28.01

Team America: Policja świata

Dwa ciołki od „South Park" zrobiły nowy pełnometrażowy film. Zamiast Cartmana i Kenny'ego wepchnęli na ekran innych gigantów intelektu – Kim Dżong Ila, Michaela Moore'a i Osamę syna Ladena, tyle że w wersjach kukiełkowych. Głównym bohaterem całości jest początkujący superbohater, który przyłącza się do ekipy zwącej się Team America. Wraz z nią zwalcza całe zło i niegodziwość, jaka rozpełzła się po świecie. Gromi terrorystów, wywołuje wojny z bandziorami, morduje wrogów ludu i robi wszystko, by na świecie panował pokój i harmonia. Film śmieszy nie mniej niż „South Park", chociaż początkowo trzeba się przyzwyczaić do całej tej amatorszczyzny... Bo film podobny do tego mogliby zrobić Kuba z Benkiem w pokoju Henia, lalkami pożyczonymi od Malwiny.

Szkoda też, że autorów filmu w pięknym stylu wyjajczyli ludzie z Akademii Filmowej. Otóż uznali oni, że „Policja świata" nie jest filmem animowanym i nie może ubiegać się o Oskara, gdyż... kukiełki animowane są w czasie rzeczywistym, za pomocą sprytnie podoczepianych sznureczków! Argumentacja godna statuetki...



premiera 14.01

tekst: Michał "Gulgot" Zacharzewski & Dawid "Dave" Muszyński



ROLLERCOASTER TYCOON 3



W celu aktywacji kodów musisz zmienić nazwisko gościa na jedno z poniższych:

- Make Me Sick – Wszyscy goście zaczynają chorować i wymiotują
- Atari – Wszyscy goście uśmiechają się
- Mouse – Wszyscy goście stoją w miejscu i patrzą w ziemię
- Frontier – Kolejki i tory nigdy się nie psują
- Atomic – Gigantyczna eksplozja – wywołanie gigantycznej eksplozji podczas jakiegoś wypadku
- Andrew Thomas – Zmniejszenie tarcia torów, co pomaga podczas importowania kolejek z poprzednich części gry. Uwaga, kod działa tylko z pierwszą poprawką
- ATITech – Wszyscy goście oraz personel poruszają się bardzo szybko
- Guido Fawkes – Dostęp do zaawansowanego edytora fajerwerków
- John D Rockefeller – Dodatkowe 10000 na koncie
- Chris Sawyer – Wszyscy goście skaczą dla zabawy
- D Lean – Dostęp do edytora ścieżek „Latającej Kamery"
- Jonny Watts – Patrzenie na świat oczami gościa, którego nazwisko uległo zmianie
- John Wardley – Usunięcie ograniczenia wysokości podczas budowania kolejki
- James Hunt – Samochodzik buggy

VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES



Zanim uruchomisz grę, musisz zmodyfikować skrót znajdujący się na pulpicie i dodać komendę „-console" tuż za ścieżką prowadzącą do pliku startowego. Po dokonaniu modyfikacji uruchom grę i podczas rozgrywki naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga, w miejsce „#" należy wpisać wybraną liczbę.

- god lub godmode – Nieśmiertelność
- notarget 0 lub 1 – Niewidzialność
- blood # – Ustawienie ilości krwi na wybrany poziom
- impulse 101 – Wszystkie bronie, maksymalne ilości amunicji i ubrania
- give item_a_xxxx – Daje pancerz typu „xxxx"
- give item_w_xxxx – Daje broń typu „xxxx"
- vchar_edit_histories 1 – Uaktywnienie możliwości dodawania historii do postaci w trakcie jej tworzenia, co daje różne bonusy oraz inne korzyści
- vstats get charisma 5 – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – CHARISMA
- vstats get dexterity 5 – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – DEXTERITY
- vstats get intelligence 5 – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – INTELLIGENCE
- vstats get wits 5 – Zwiększenie wskaźnika umiejętności – WITS
- vstats get dementation 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – DEMENTATION
- vstats get dominate 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – DOMINATE
- vstats get fortitude 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – FORTITUDE
- vstats get animalism 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – ANIMALISM
- vstats get auspex 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – AUSPEX
- vstats get celerity 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – CELERITY
- vstats get obfuscate 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – OBFUSCATE
- vstats get potence 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – POTENCE
- vstats get presence 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – PRESENCE
- vstats get protean 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – PROTEAN
- vstats get thaumatury 5 – Zwiększenie wskaźnika dyscypliny – THAUMATURY
- giftxp # – Dodanie określonej ilości punktów doświadczenia
- noclip 0 lub 1 – Włączenie/Wyłączenie przechodzenia przez ściany
- cmdlist – Lista kodów

HALF-LIFE 2



Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga, w miejsce „#" należy wpisać wybraną liczbę.

- sv_cheats 1 – Aktywowanie kodów
- God – Nieśmiertelność
- notarget – Niewidzialność
- buddha – Zredukowanie energii
- noclip – Przechodzenie przez ściany
- mat_depthbias_normal 1 – Widzenie przez ściany
- sv_infinite_aux_power 1 – Nieograniczona ilość energii
- skill # – Ustawienie poziomu umiejętności (1, 2 lub 3)
- sv_unlockedchapters # – Odblokowanie wybranego rozdziału (15 jest ostatni)
- impulse 101 – Wszystkie bronie
- impulse 82 – Jeep
- impulse 83 – Air Boat
- weapon_357 – .357 Magnum
- weapon_shotgun – 12-Gauge Shotgun
- weapon_pistol – 9mm Pistol
- weapon_ar2 – Pulse Rifle
- weapon_crossbow – Crossbow
- weapon_crowbar – Crowbar
- weapon_frag – Fragmentation Grenade
- weapon_smg1 – Submachine Gun
- weapon_shotgun – Shotgun
- weapon_rpg – Rocket Launcher
- weapon_bugbait – Pherapods
- weapon_physcannon – Zero Point Energy Field Manipulator Gun
- sk_plr_dmg_357 # – Zmiana wartości siły dla .357 Magnum
- sk_plr_dmg_crossbow # – Zmiana wartości siły dla Crossbow
- sk_plr_dmg_crowbar # – Zmiana wartości siły dla Crowbar
- sk_plr_dmg_grenade # – Zmiana wartości siły dla Hand Grenades
- sk_plr_dmg_pistol # – Zmiana wartości siły dla Pistol
- sk_plr_dmg_ar2 # – Zmiana wartości siły dla Pulse Rifle
- sk_plr_dmg_rpg_round # – Zmiana wartości siły dla RPG Rockets
- sk_plr_dmg_buckshot # – Zmiana wartości siły dla Shotgun
- sk_plr_dmg_smg1_grenade # – Zmiana wartości siły dla SMG Grenades
- sk_plr_dmg_smg1 # – Zmiana wartości siły dla Submachine Gun
- sk_max_357 # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla .357 Magnum
- sk_max_crossbow # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Crossbow
- sk_max_grenade # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Hand Grenades
- sk_max_pistol # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Pistol
- sk_max_ar2 # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Pulse Rifle
- sk_max_ar2_altfire # – Ustawienie maksymalnej wartości alternatywnej amunicji dla Pulse Rifle
- sk_max_rpg_round # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla RPG Rockets
- sk_max_buckshot # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Shotgun
- sk_max_smg1_grenade # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla SMG Grenades
- sk_max_smg1 # – Ustawienie maksymalnej wartości amunicji dla Submachine Gun
- picker – Tryb Picker
- maps – Lista map
- firstperson – Widok z pierwszej osoby
- thirdperson – Widok z trzeciej osoby
- mat_fullbright 1 – Usunięcie wszystkich cieni i półcieni
- impulse 203 – Usunięcie wskazanego obiektu
- sv_gravity # – Ustawienie grawitacji
- cl_showfps 1 – Wyświetlenie ilości klatek
- status – Różne informacje
- ai_disable – Wyłączenie Sztucznej Inteligencji



Zmiana mapy:

W okienku konsoli wpisz „map <nazwa>", gdzie nazwa oznacza obszar z poniższej listy:

- d1_under_01 – Laboratoruim
- d2_prison_01 – Nova Prospekt
- d1_town_01 – Ravenholm
- d1_canals_01 – Kanały
- d3_c17_01 – 17 Rebellion
- d1_trainstation_01 – Dworzec
- d2_coast_01 – Wybrzeże

Dodawanie obiektów:

W okienku konsoli wpisz „npc_create npc_<nazwa>", gdzie nazwa oznacza obiekt z poniższej listy:

- cscanner, rollermine, poisonzombie, mossman, monk, metropolice, manhack, launcher, kleiner, ichthyosaur, headcrab_poison, headcrab_black, headcrab_fast, headcrab, helicopter, gman, fastzombie, eli, dog, pigeon, seagull, crow, combine_s, combinegunship, combinedropship, citizen, breen, barney, barnacle, antlion, alyx, antlionguard, stalker, strider, vortigaunt, zombie, zombie_torso



tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Laureaci konkursów

- *The Sims – gadżety:* Michał Stańczuk z Rembertowa, Grażyna Jacheć z Goczałkowic, Tymoteusz Pawłowski z Bydgoszczy, Barbara Dubik z Bystrzycy Kłodzkiej, Małgorzata Kaczanowska ze Środy Wlkp., Marta Nowaczyk z Wylatowa, Agata Kamińska ze Skierniewic, Beata Kramek z Kostrzyna n/Odrą, Edyta Całuch z Zamościa, Adrian Seweryn z Iłży.
- *TOP 13 – CLICK! 9/2004:* Piotr Kobędza z Wolburza
- *TOP 13 – CLICK! 10/2004:* Wojciech Książek z Wałbrzycha
- *CL 10/2004 – Toca Race Driver 2:* Iwona Janczewska z Nowej Sarzyny, Łukasz Kondraciuk z Bydgoszczy, Michał Miontkowski ze Słupska, Bartłomiej Pacholczyk z Gdyni, Konrad Kamiński z Ostrołęki, Piotr Jeż z Nęcina, Łukasz Kebba z Gdyni, Stanisław Szymla z Jawiszowic, Grzegorz Huk z Gdańska, Karol Skiba z Warszawy, Jakub Gremza ze Świdwina, Karol Wypych z Koźminka, Konrad Gładys z Żyrardowa, Kamil Skrzyniarz z Szydłówka, Renata Zawilińska z Mińska Mazowieckiego, Ewa Sobik z Rybnika, Łukasz Rokicki z Krosna Odrzańskiego, Andrzej Brachmański z Wodzisławia Śląskiego, Szymon Myśliwiec z Jastrzębia Zdrój, Piotr Szczepański z Zalesiowa Górnego, Bogdan Maślak z Łodzi, Damian Lewinowicz ze Świdnicy, Maciej Dubiela z Tczewa, Karol Wilczyński z Radomia, Artur Budzynowski z Katowic, Jarosław Oleś z Sosnowca, Marek Sobczak z Kańczugi, Anna Sobieraj z Chełma, Tomasz Strehl z Leszna, Marcin Łodyga z Bielawy, Mateusz Zyzak z Siemianowic Śląskich, Natalia Berska z Gryfic, Wiktor Mańkowski z Warszawy, Marcin Wyszomirski z Zambrowa, Mateusz Popowicz z Warszawy.
- *TOP 13 – CLICK 11/2004:* Marek Markowski z Łańcuta
- *CL 11/2004 – Dawn of War:*
  Zestaw: Piotr Lisowski z Białegostoku, Bartosz Nowak z Murowanej Gośliny, Kuba Stankiewicz z Sulejówka, Karol Suski z Lublina, Maciej Rudol z Gliwic.
  Gra: Mateusz Pobłocki z Dąbrowy Górniczej, Ewa Ćwikła z Łodzi, Daniel Różański z Grudziądza, Piotr Marcinkowski z Sochaczewa, Wojciech Szoka z Bolesławca, Piotr Staniaszek z Warszawy, Grzegorz Groński z Sulechowa, Jakub Kubica z Buczkowic, Michał Mijal z Warszawy, Janusz Roteward z Leszna.
- *CL 11/2004 – figurki filmowe:* Grażyna Skrawa z Jaworzynki, Łukasz Domański z Warszawy, Łukasz Biedrzycki z Jeleniej Góry, Rafał Łowicki z Mysłowic, Bartłomiej Dziwoń z Kielc, Jacek Kampka z Mysłowic, Tomasz Landman z Wejcherowa, Maciej Bardak z Poznania, Magdalena Guszak z Rabki, Marcin Grzelec Ziębic, Grzegorz Jania z Wołomina, Bartłomiej Winikajtys z Gdańska, Dariusz Patok ze Starogardu Gdańskiego, Jan Nowosielski z Połczyna Zdrój, Jacek Wojewoda z Cycowa, Jarosław Siuda ze Starogardu Gdańskiego, Mariusz Mertuszka z Lwówka Śląskiego, Ireneusz Kończak ze Starachowic.

Listy, które dostaję...

Do redakcji CLICKA! codziennie przychodzi od kilkudziesięciu do stu kilkudziesięciu listów. Ich przesiewem oraz czytaniem zajmuje się oczywiście nie kto inny, jak Ojciec Dyrektor Randall. Myliłby się jednak ten, kto naiwnie sądziłby, że dostajemy e-maile tylko od czytelników – obojętnie czy to z pochwałami, pogróżkami czy pytaniami. Niestety, co tydzień na nasz adres służbowy przychodzą całe tony spamu, czyli niechcianej korespondencji. Jakiego rodzaju są to listy? Głównie reklamy oraz różne próby naciągactwa i oszustwa. Oto kilka przykładowych tematów korespondencji. Najpierw niewinne: „Order Rolex online", „Learn a New Language in Your Car", „Chip OEM software shipping worldwide", „Cheapest meds you'll find", „Great Games, Flash Casino". Teraz goręcej: „Click Hotty Mummy's", „Enlarge your penis", „Share your nasty fantasies". I już bardzo gorąco: „Those farm girls really like their animals" lub „You can bang my mom". Zabawne jednak, że część spamu jest bardziej inteligentna niż listy niektórych czytelników...

Antychrysta???

Piszę pierwszy raz, chociaż zbieram CLICKA! od dawna. Mam pytanie: czy Randall jest antychrystą? Nie wiecie, o co chodzi? To wam powiem – jest reklama, w której są 3 książki napisane przez Randalla, i czytam, a tam pisze „Chrystus zszedł z Krzyża i ukarał swych wrogów ogniem oraz żelazem". Więc mam nadzieję, że się przyznasz.

Chester

Przede wszystkim ciekaw jestem, co oznacza słowo „antychrysta"? Ale jak chcesz sobie wyobrażać, że Randall jest właśnie czymś takim, to wolna wola. Randall pozwala...



Religia „hamstwa"

Witam redakcję, która najchętniej odpowiada na listy w stylu „ty złodzieju" lub „spadaj mongole" (kiedyś był list, w którym wyzwaliście kogoś od złodzieja, i napisaliście do niejakiego Krzysia, że jest mongołem). Wyobraźcie sobie, że siedzę przy kompie i słucham Eminema (w końcu jestem jego fanem). W pewnej chwili wpada mi do głowy myśl, że taki Eminem mógłby o naszym kraju wyśpiewać ze sześć albumów. Jeden poświęciłby pewnie redakcji CLICKA! i jej niestosownym odpowiedziom na listy czytelników. Gdy tak czytam te listy, zauważyłem, że od pewnego czasu nie daliście żadnej sympatycznej odpowiedzi. Jeśli ktoś do was głupio pisze, zwróćcie mu uwagę, ale nie obrażajcie! To jest karygodne. To wygląda, jakbyście mieli własną religię... Religię hamstwa.

Witold

Religia „hamstwa" to zapewne kult zrzeszający miłośników angielskiej szynki. A jeśli chodzi o „chamstwo", to Randall nie dość, że jest chamem, ale jest z tego dumny. Ludziom trzeba mówić prawdę w oczy, zwłaszcza jak są złodziejami albo durniami. Bo po jakiego grzyba ich głaskać po główkach? Trzeba ciąć żyletką po źrenicach, a może się czegoś nauczą!

Piractwo jeszcze dwa razy...

1. Od dłuższego czasu śledzę rozmowę na temat piractwa w CLICKU! i ciągle mnie dziwi, że nie padło jeszcze jedno zdanie. O nim za chwilkę. Z góry mówię, że doskonale wiem, co to jest kradzież i jakby ktoś mi w nocy telewizor buchnął, to bym dziada bejzbolem zajechał. Gdyby istniała super-mega-hiper maszyna do klonowania rzeczy, która by działała na prąd i ten sam koleś przyszedłby do mnie i poprosił, czy nie może sobie sklonować mojego telewizora, BMW z garażu czy żony, to bym mu pozwolił. Oczywiście pod warunkiem, że mojej rzeczy się nic nie stanie i będę mógł z niej dalej korzystać. Przecież jak kopiuję jakąś grę, to i on w nią gra i ja. Co się dzieje złego? Jeżeli jest kradzież, to ja coś mam, a on nie! Co innego jest z CD-keyami. Jeżeli ktoś mi zwinie CD-keya i go na siebie zarejestruje, to już jest kradzież, ponieważ ja tracę możliwość gry online. Wniosek: kopiowanie płyt to nie jest kradzież tylko klonowanie. Wydrukujcie ten list, bo wniesie on nowe światło do rozmowy. Pozdrawiam!

DemoN



Rzeczywiście światło to ten list wnosi, ale dość dziwacznego rodzaju. Nikt nigdy nie mówił, że kopiując płyty, okradasz faceta, od którego kopiujesz. Kopiując płyty, okradasz twórców oraz dystrybutora. Twórców, a więc całą załogę firmy, która przez dwa albo trzy lata pracowała po to, by swój projekt SPRZEDAĆ, a nie po to, by ludzie mogli się nim za darmo WYMIENIAĆ. A traktowanie żony jako części gospodarstwa domowego – interesujące. Bo przecież wiecie, dlaczego panna młoda jest ubrana w biel? Musi pasować do lodówki, kuchenki i zmywarki!

2. Ludzie, nie dziwmy się, że w naszym kraju jest do dupy!

Jeśli sami promujemy złodziejstwo, to nie dziwmy się, że panuje ono dookoła. Jak czytam w listach, że piractwo jest OK, to stwierdzam, że tacy kolesie osiągają apogeum głupoty i amoralności. Sam okradam, ale innym mnie okraść nie wolno – to dopiero hipokryzja! Jeden z tych ludzi napisał, że nie stać go na oryginały, a wydaje mi się, że aby zagrać w najnowsze gry, trzeba mieć całkiem niezły sprzęt. Nie mówię, że mnie stać, aby co miesiąc wydać 100 złotych. Ale pamiętam, jak uzbierałem na DIABLO II czy ARKANUM, to chciało mi się przejść te gry. A jak Red Baron napisał, że co on ma robić, jak nie grać po ciężkim dniu pracy, bo przecież nie będzie czytać, to odpadłem. Nie dziwię się, że nie ma dobrej pracy, gdyż kretyni zazwyczaj takowej nie dostają.

Mefisto



No właśnie: dlaczego tego typu ludzie jak ten, o którym piszesz, nie idą do Media Marktu czy innego sklepu ze sprzętem i nie buchną po prostu pudła z półki? Odpowiedź jest prosta: mają pełne portki ze strachu. A jak już kraść to kraść.

Kiedy przyjdą przeszukać dom,
Ten, w którym mieszkasz, chłopie,
Kiedy sprawdzą twój CD-ROM
I na płytach nagrane kopie,
Gdy pod drzwiami staną i nocą
Nakazem w dłoni w drzwi załomocą –
Wiesz, o jaką im chodzi zbrodnię?
Ściągałeś pliki
Przez dwa tygodnie!

Już przed twym domem setki są glin.
Dokąd uciekać? Chyba do Chin.
A wszystko przez to, że owe dane
Wprost z Ameryki były pobrane.
Co czyni z ciebie kogoś gorszego
Niźli mordercę wielokrotnego...

Kiedyś przyjdą na pewno pogrzebać ci w kompie.
Może się zlitują, w co szczerze wątpię,
Jak GROM w nocy przez dach się wkują,
Płyty połamią, save'y skasują,
Pójdzie się j**ać w FIF'ie kariera,
Znów w NFS'a startujesz od zera,
Choć w CALL OF DUTY wojnę wygrałeś,
Choć wiele nocy przez to zarwałeś,
Brak u nich skrupułów, litości nie mają,
Za dyskutowanie zarobisz pałą,
Nie pomogą płacze ani lamenty,
Cały twój hardware w folii zapięty.

Już biurko puste, już wiatrak nie huczy,
Może mnie w końcu to coś nauczy,
Mijają godziny, mijają dni,
Chyba oszaleję, wciąż komp mi się śni.

Dzwonię na pały, może coś da się załatwić,
Jakiś glina mówi: muszę pana zmartwić,
Tutaj jest Polska, tu cuda się dzieją,
Kompa pan oddał przebranym złodziejom.

Jaki jest morał mej definicji?
Profilaktycznie nie wpuszczaj policji!

(wierszyk nadesłany przez Łukasza)

Z fantazją! Bo skoro kradnie się program komputerowy – efekt wielu lat pracy wielu osób, to czemu nie buchnąć kompa ze sklepu? A może lepiej zacząć od staruszki wychodzącej z emeryturą z poczty?

Mama dziennikarka was załatwi!

W poprzednim numerze opublikowaliśmy list histerycznej 16-latki, która żądała zwrotu pieniędzy za to, że w kosztującym 8.90 zł dodatku poświęconym SIMSOM nie dodaliśmy pełnej wersji THE SIMS 2 (kosztującej, bagatela, około 150 złotych). A oto wasze reakcje:

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Kamil Brzózka, Paweł Karaszewski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Sławomir Serafin, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

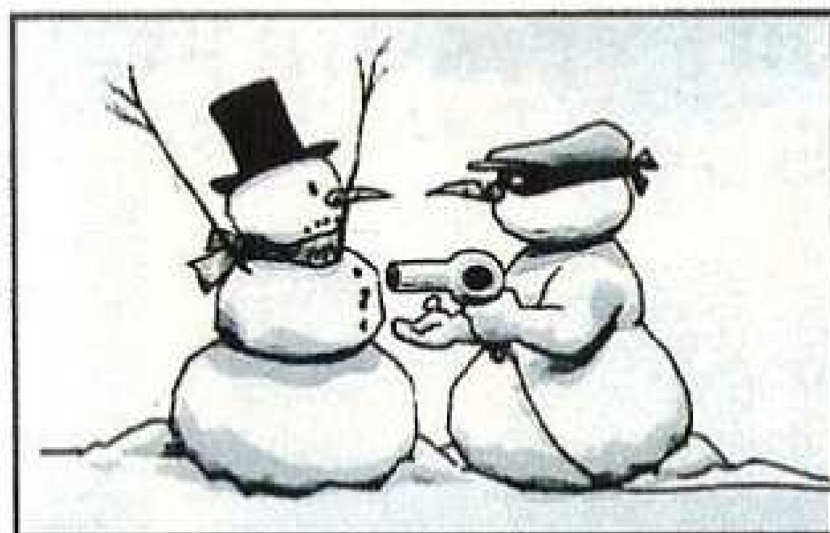


Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl,
www.click.pl





1. Muszę wam wręcz napisać o liście z tego numeru, gdzie jakaś 16-latka domagała się zwrotu 9 (!!!) złotych za dodatek do THE SIMS 2 i odgrażała się, że jak nie, to jej mama o was źle napisze (i ciekawe, kto o tym przeczyta? Pan Wiesio za miedzy?). Nie no, jak wielka może być głupota ludzka?

Nurek

2. Chciałbym odwołać się do listu z poprzedniego numeru, w którym niejaka Sylwia O. groziła waszej redakcji swoją mamusią. Otóż jak najbardziej zgadzam się z wami – lepiej żeby takie osoby, które nie mają pojęcia (a odzywają się najwięcej), najnormalniej w świecie się zamknęły, ponieważ nawet takiego listu czytać mi się nie chce. A jeśli go już przeczytam, wywołuje on u mnie atak śmiechu. Szkoda, że taka niekompetencja nie jest karalna. Dziewczyno, zastanów się nad sobą!

Łukasz

3. W najnowszym CLICKU! przeczytałem list Sylwii na temat SIMSÓW 2, zatytułowany „Wojna o THE SIMS 2". Nie wiem, ale chyba coraz więcej jest durnych i skretyniałych dzieci w Polsce i jeszcze więcej rodziców. No cóż, ten list przynajmniej sprawił, że się śmiałem około 5 minut. Mam jeszcze jedno pytanko – jak w ogóle można grać w takie cholerne badziewie jak THE SIMS?

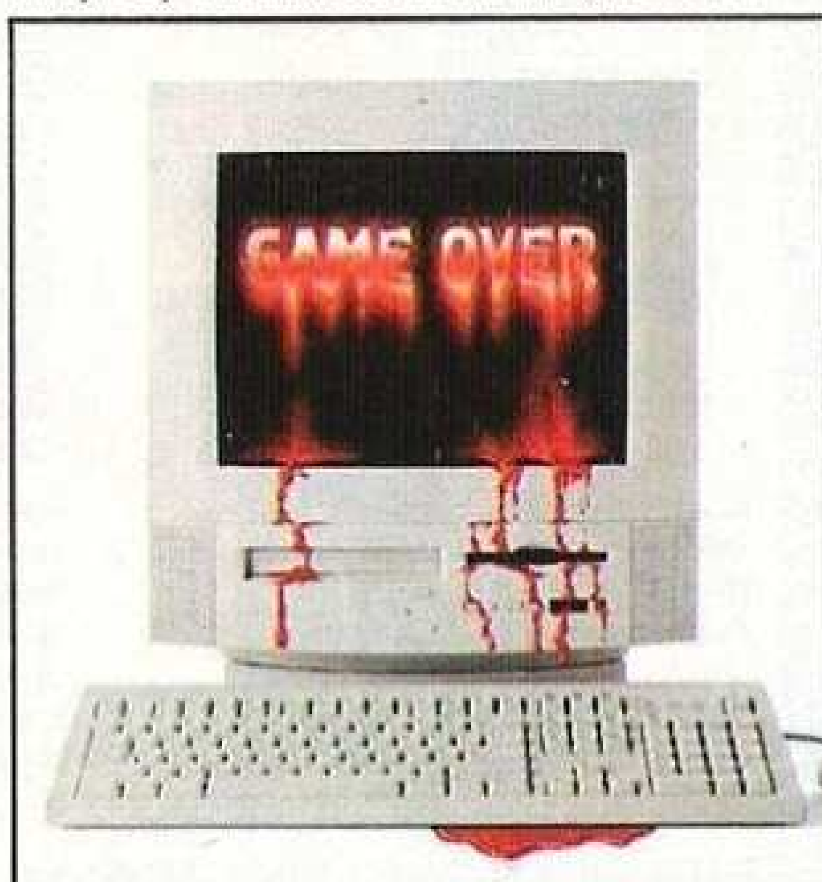
UnSpoKEn

Mały Rumunek prosi...

Fajne robicie czasopismo, ale od kiedy mam już Internet, nie kupuję go (3 miesiące). Bardzo bym prosił, żebyście przysłali mi jakieś części do komputera np. najnowszą kartę graficzną, dźwiękową, procesor nowy by mi się przydał (np 4.3 GHz). Bardzo bym prosił, bo obecnie jestem spłukany. Więcej informacji o adresie zamieszkania, na który byście mogli przysłać np. procesor z płytą główną i wentylatorem, podam, jak do mnie napiszecie.

Tomek M.

O larwa nać! Nie dość, że facet bezczelnie przyznaje, że nie czyta naszej gazety, to jeszcze chce, żeby mu wysyłać prezenty! I to niezgorsze prezenty! Czy bezczelność ludzka ma granice???



czytelnicy pytają... Joel odpowiada

• Ja chciałbym kupić u pana pełną wersję SILENT HILL 4. Mógłby mi ją pan podesłać na maila? *

• Obawiam się, że nie wysyłamy gier na maila, poza tym w ogóle ich nie sprzedajemy. Od tego są sklepy!

• No tak, ale w sklepach gry są drogie, a ja tu liczyłem na jakąś przyjacielską promocję, bo ja wiem, gra za dychę...

• Piratów nie sprzedajemy.

• No nie żartujcie... Wszyscy sprzedają! Nawet babcia mojego kumpla, poważa!

**autentyczny telefon do redakcji*

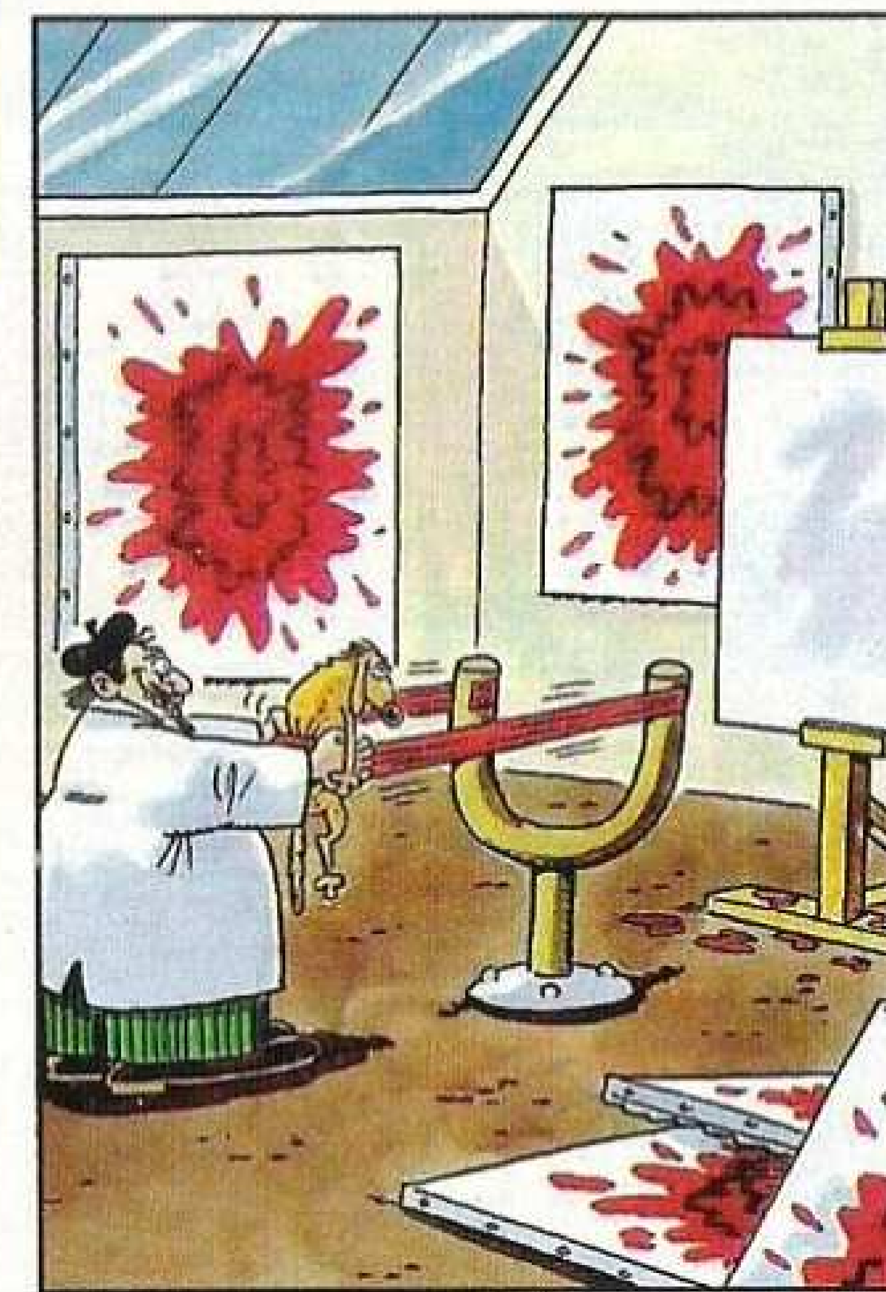


AvsP to kit

W recenzji, a raczej zapowiedzi filmu „Alien vs. Predator" pisaliście, że szykuje się hit. Nie zgadzam się z tym całkowicie. Nie wiem, jak można było aż tak spartolić ten film, ale jakoś można było. Na przykład zbroja i wyposażenie Predatora topią się w kwasie Obcego jak kawałek lodu wrzucony do wrzącej wody. I przykład z filmu: Predator obcina ostrzami ogonek Obcemu. Efekt: brak ostrzy, gdyż się stopiły. Następny Predzio obcina Obcemu przód głowy. Efekt: ostrzom się nic nie dzieje. Mógłbym wymienić z milion przykładów, żeby pognębić ten film, ale po prostu mi się nie chce.

UnSpoKEn

Problem tkwi w tym, iż tak jak napisałeś, artykuł był zapowiedzią, a nie recenzją, i nasz autor wyraził myśl, iż szykuje się hit. Tak sądzili wszyscy, gdyż zarówno oba „Predatory", jak i wszystkie cztery „Alieny" były filmami co najmniej niezłymi. A tu z połączenia przygód tych przemiłych stworków wyszła kicha... Sytuacja to już wręcz standardowa, zarówno w przypadku gier, jak i filmów. Człowiek spodziewa się Bóg wie czego, a dostaje jakiś totalny crap.



Na listy odpowiadał: Jacek „Randall" Piekara